Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ**

№9 (28) Сентябрь 1998

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Sega Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

EverQuest
Jagged Alliance 2
Fighter Squadron



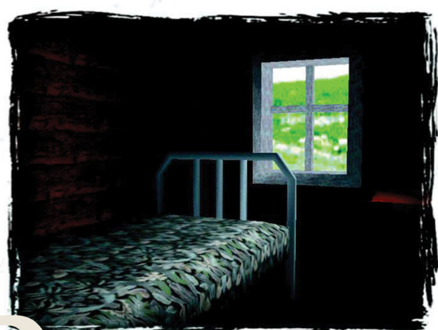


GAMELAND PUBLISHING
0 004028 3

ШЕСТОЕ
ИЗМЕРЕНИЕ



На первый взгляд может показаться, что в комнате никого нет. Однако, стоит лишь подлететь поближе...



Вам никогда не приходило в голову, что существует еще один вид слалома - между прутьями спинки кровати? У вас будет достойный соперник.



Старый чердак, где выживший из ума чернокнижник творит свои темные дела.

NIKITA®
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

Необыкновенное трехмерное приключение.

В каждой коробке - стереоочки!

В "Шестом измерении" Вам предстоит:

- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
- забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
- обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
- активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

В игре реализованы:

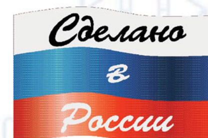
- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
- удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
- стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереоочков;
- модель пчелиного зрения.

www.nikita.ru



Системные требования:

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).



Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel Pentium® II

СТРАНА ИГР

Номер **09** *(28)*
Сентябрь 1998

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

054



144



086



090



098



106



113



096





500.000 посетитель сайта **www.gameland.ru**. Поздравляем, **Борис**!



УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА-ТОВАРИЩИ-ЧИТАТЕЛИ-ОДНОПОЛЧАНЕ!

Идет война! Под артобстрел попала вся страна. Под вражеской бомбежкой погиб рубль. Ранены все игровые журналы. Некоторые убиты. Редакция «**Страны Игр**», сидя в окопах сражается за каждую страницу, за каждую строчку. Самые ценные сотрудники в секретном убежище верстают октябрьский номер. Объявлена всеобщая мобилизация. Дезертиры расстреливаются на месте.

Этот журнал необычный. Он на газетной бумаге, тоньше обычного... Что ж у нас был выбор. Либо мы печатаем журнал так как раньше: **208** стр., глянцевая бумага, **CD-ROM** (но он должен был бы стоить **100** рублей). Либо мы печатаем более дешевый выпуск. Мы выбрали второй вариант. Так как считаем, что в тяжелое военное время не до жира. Главное, чтобы журнал был доступен для вас, дорогие читатели-однополчане. Надеемся, вы поймете нас и поддержите в тяжелое время. Но слава богу российская Великая Экономическая Война не сильно затронула мировой игровой рынок. Скоро выйдут **SiN**, **Half-Life**, **Fallout2** и много-много других классных игр.
Так что мы не унываем, патроны есть, здоровья аж 200%. Вместе с вами прорвемся.

Удачи и всего самого наилучшего,
Редакция

Учредитель и Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»
Директор:
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru*
Администратор:
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru*
Главный Редактор:
Сергей Лянге *serge@gameland.ru*
Редактор PC:
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru*
Редактор Видео:
Борис Романов *borisr@gameland.ru*
Редактор Рубрики Онлайн:
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru*
Технический Редактор:
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru*
Web-мастер:
Борис Скворцов *boris@gameland.ru*
Web-Редактор:
Академик *akademik@gameland.ru*
Корреспондент в США:
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru*
Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*, Владислав Пискунов
Фото:
Владислав Пискунов
Корректор:
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru*
Компьютерное обслуживание:
Борис Скворцов
Распространение:
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* 729-9284,
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* 124-0402,
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* 799-9284,
Факс: 125-0211
Техническая поддержка:
Ерванд Мовсисян
Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652.
Рекламная служба:
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* 797-1489. Факс: 125-0211
Web-Site: www.gameland.ru.
E-mail: magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «**Pranat PrePress**»

Тираж **50 000** экземпляров. Цена договорная.

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

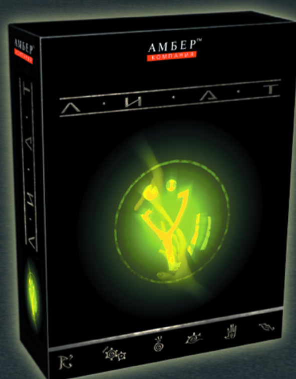
Подписной индекс: 88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company Director —
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru*
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402 Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone:
(212) 736-2717 Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, **SCANWEB** Company

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

Л·И·А·Т

Различные формы воздействия на человеческое сознание, такие как медитация, наркотики, телевидение — все это остается в прошлом. Выведена новая формула — электронная смесь галюцинаций и сновидений, которая растворит зыбкую грань между мирами.
Мы назвали ее ***ЛИАТ****.*



ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО

Нижний Новгород
ул.Интернациональная, 91

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

Москва
1С
Азия
Акелла
ИДДК
Компьюлинк
Новый Диск
Софт Клаб
Электротех

Нижний Новгород
Пилот

Екатеринбург
Образ

Санкт-Петербург
ЛайтПро

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

МОСКВА
Белый Ветер
Никольская ул., 10/12
Ленинградское шоссе, 3
Краснобогатырская ул., 44
Смоленская пл., 13/21
ГУМ на Садовом
Садово-Кудринская ул.,7
ЦУМ, ул. Петровка, 2
Офис Клаб, Профсоюзная ул. 63
ГУМ, 1-й этаж, линия 3

Диал Электроникс
Комсомльский пр-т, 28
Краснопрудная ул., 12/1
Марксистская ул., 5
Молдавская ул., 4
Новослободская ул., 14/19
Олимпийская деревня, 4
Садово-Каретная ул., 20
Строителей ул., 11, кор.1
Хохловский пер., 10 стр.1

Виртуальный клуб
Олимпийский пр-т, 16

Вырастайка - Game Land
Петровка ул., 16

Игромания
Рязанский пр-т, 46/3

Инекс
Б. Никитская ул., 12
Ленинский пр-т, 146
Народного ополчения ул., 19
Проспект Мира, 70, «Свинг»

ACTIVATE'98

Activision — компания со странной судьбой. Будучи крупным издателем первой волны, начавшей свой бизнес вместе со **Sierra**, **Electronic Arts** и **Westwood**. Буквально за несколько лет **Activision** умудрилась стать одной из известнейших компаний, производившей десятки игр на множество платформ — от **Apple** и **PC** до **Commodore 64, Amiga** и игровых приставок. Вершиной успеха стал гениальный **MechWarrior**, игра, которую, по мнению многих ветеранов, не превзошел ни один современный роботосимулятор. Однако уже в конце восьмидесятых у **Activision** начались проблемы, и вернуться на рынок компания смогла лишь в 1995 году, как ни странно, вместе с выходом **Windows'95**. Благодаря ставке на новую операционную систему (только **MechWarrior II** вышел с включенной версией для **DOS**) легендарному издателю удалось вернуться, и вернуться по-настоящему. Сейчас **Activision** уже входит в десятку ведущих издателей мира, владеет мощными структурами по всему миру, включая и старушку-Европу. Теперь, похоже, настало время становиться лидером. Для чего и была затеяна **Activate'98**...

До Дублина близко и одновременно далеко. Все зависит от того, с чем сравнивать. В отличие от остальной Европы, Ирландия находится явно где-то на



Грег Баррод уверен, что Dark Reign 2 станет революцией в жанре трехмерных стратегий

отшибе, примерно на таком же удалении, скажем, от Германии, как и наша замечательная страна. А еще это совершенно удивительное государство. Если кто-то полагает, что основным оплотом консерватизма и бесконечности власти традиций является Великобритания, то они, скорее всего, неправы. Первенство по этому вопросу неизменно держит ее соседка — Ирландия. Несмотря на то, что страна в свое время переживала весьма бурные времена, а ее бывшие граждане стали основой чуть ли не всего среднего класса Америки, теперь там тишь да покой. По сравнению с безумной Москвой, разумеется. Честно говоря, Ирландия представляется искушенному путешествиями москвичу как большая-пребольшая деревня, весьма комфортная, красивая и чистая. Но деревня. Пройдитесь по паре запутанных центральных улиц 400000-ного Дублина и вы непременно заблудитесь в лабиринте абсолютно одинаковых домов, десятками и сотнями населяющих преимущественно безлюдные улицы. Думаете, принцип массовой застройки популярен только у нас? Как бы не так — ирландцы тоже его весьма уважают,



Third World — один из самых перспективных стратегико-ролевых проектов года. Мэтт Кэндер, продюсер игры, придерживается того же мнения

хотя дома строят исключительно в расчете на одну семью, а не на полсотни.

Но хватит дурацких рассуждений, вытащенных из путеводителей. В конце июля этого года Ирландия стала на несколько дней одним из крупных европейских игровых центров. А все благодаря замечательной выставке-тусовке компании **Activision**, которую она устроила для избранных европейских игровых журналистов. Сто представителей игровых журналов из Англии, Франции, Греции, Италии, Норвегии, Дании, Германии, Испании, Португалии, даже Финляндии и, разумеется, России на три дня забыли обо всех играх, кроме новейших творений компании **Activision**. Каждую страну представляли самые популярные и самые уважаемые журналы, и нам необыкновенно приятно осознавать то, что в России таковым, по мнению **Activision**, оказалась «**Страна Игр**», ведь только представитель этого журнала (в лице вашего покорного слуги) был приглашен на **Activate**. В процессе общения журналистов с новыми играми посредниками между бета- и альфа-версиями выступила полусотня дизайнеров и продюсеров самых новых проектов издательства, которое стремится, согласно заявлению президента европейского отделения компании, стать не только крупнейшей, но и самой уважаемой и авторитетной игровой компанией в мире.

Activate'98 проходила в небольшом, но зато очень и очень красивом замке из числа тех, что в избытке рассыпаны по территории Англии, Шотландии и Ирландии. **Luttrelstone Castle** был построен в XV веке, долгое время служил резиденцией всяческих лордов и сэров, ну, а затем, как говорится, после революции, был передан в пользование народу. То есть стал эдаким экзотическим выставочным комплексом, рестораном, гостиницей, местом проведения презентаций и семинаров. В процессе выбора места для проведения **Activate'98**, **Activision** перебрала и отбраковала уйму мест — от какого-то замка под Лондоном до теплых греческих берегов и курорта в Испании. Кроме демонстрации собственно игр, в программе были и совместные ужины журналистов и разработчиков, и всяческие дополнительные развлечения. Но большую часть времени мы, разумеется, провели за рассматриванием в деталях всех новых игр от **Activision**. Плодами этого «просмотра» является целый ряд статей, больших и маленьких, об играх замечательной компании **Activision**. На страницах этого номера вы встретите рассказы о **Sin** (стр. 50), **Civilization: Call to Power** (стр. 76), **Interstate'82** (стр. 74), **Fighter Squadron** (стр. 44), **Apocalypse** (стр. 106), **Heretic II** (стр. 80).

СИ

Цивилизованность присуща не только всяким Мейерам. У Activision ее тоже хватает

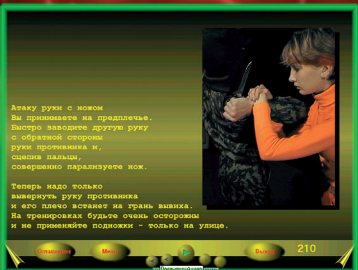


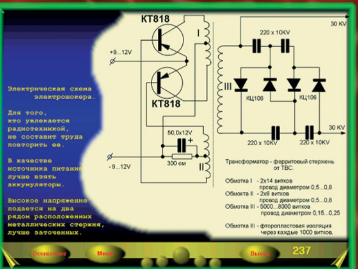
СТРАШНО ВЫЙТИ НА УЛИЦУ?

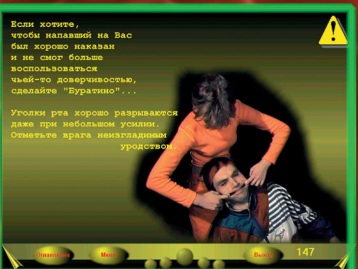
- Стандартные позиции
- Блокировка атаки противника
- Удары в атаке и контратаке
- Простые приемы самозащиты
- Орудия самозащиты из подручных средств
- Методы защиты жилища от вторжения
- Психотренинг для выработки уверенности в себе и настроя на победу в поединке









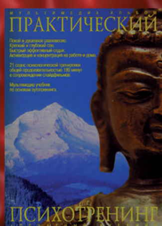


ПРОДАЖА, КОНКУРСЫ, ПРИЗЫ
на выставке Softool 98
Москва, ВВЦ,
22-26 сентября 1998 г.



Следите за этой серией







НПО "Зареалье" Москва, Софийская наб., 34в,
тел/факс: (095) 953-53-57, 951-42-43
www.zarealye.ru



В осеннем порыве донести до вас все самое лучшее мы решили предоставить вам возможность взглянуть на игровые проекты, которые вот уже в скором времени окажутся где-то неподалеку от вас — на прилавках магазинов, среди стопки любимых «компактов» или же напрямую в CD-ROM драйвах ваших компьютеров. Главная сенсация уходящего лета — конечно же, SiN, великолепная героиня из которого красуется на нашей обложке в этом месяце.

SiN

Жанр: 3D Action

Издатель: Activision

Разработчик: Ritual Entertainment

Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Фанаты **Duke Nukem**, несомненно, оценят по достоинству эту великолепную игру от создателей бессмертного шедевра. Команда **Ritual** образовалась, как известно, из сотрудников **3D Realms** и **Epic Megagames**, а в ее архиве работа над официальными mission pack'ами для **Quake**. Новое же творение попросту затмевает все ранее созданное в жанре, включая, по мнению некоторых экспертов, даже **Unreal**. В демо-версии вам предстоит сначала полетать на вертолете над зданием банка, весело позабавившись стрельбой из крупнокалиберного пулемета по огневым рубежам противника — некоего многочисленного мафиозного клана. Ну а затем вы окажетесь уже на земле и будете не менее весело проводить время в абсолютно интерактивном окружении. Даже телефон-автомат можно разбить, предварительно вытащив из него жетончик. Хорошую компанию этим уровням составляют и deathmatch-арены, которых также две. Взгляните на демо-версию, и тогда сентябрьский релиз полной версии не будет приводить вас в шок. Вы будете в полной боевой готовности.

Евразия: Апокалипсис

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: ElectroTech Multimedia

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM.

Веселая и довольно-таки интересная отечественная разработка, первоначально разрабатывавшаяся как глобальная пародия на весь жанр real-time стратегии, первая игра от молодого издательства **ElectroTech Multimedia**. Несмотря на упрощенную графику, игра может показаться весьма интересной.

Fatal Abyss

Жанр: 3D Action

Издатель: Segasoft

Требвоания к компьютеру: P-120, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Если вам интересно, какими проектами собирается радовать нас специальное подразделение **Sega**, занимающееся разработкой игр исключительно для **PC**, взгляните на эту небольшую (по современным меркам) демо-версию, и поиграйте... Выглядит совсем иначе, нежели большинство игр на **PC**.

Small Soldiers

Жанр: стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Dreamworks Interactive

Требования к компьютеру: P-100, 16 Mb RAM.

Довольно-таки оригинальная интерпретация компанией **Dreamworks** недавнего кинематографического провала продюсерского гения Стивена Спилберга, а именно, одноименного фильма **Small Soldiers**. Стратегическая игра ставит вас во главе небольшого отряда игрушечных коммандос, и заставляет пройти несколько миссий. Не уверен, что после прохождения демо-версии вы захотите играть в полную, но некоторое удовольствие она доставит. А нам остается подождать главную игру по **Small Soldiers** — веселый трехмерный платформер.

Survival

Разработчик: Enjoy Entertainment

Требования к компьютеру: P-150, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Эта демо-версия пришла к нам из Германии. Далекой и близкой. Игра представляет собой трехмерную стратегию с элементами action, некоторую помесь между **Battlezone** и **Русской Рулеткой**. Поддерживаются акселераторы, а управление, несмотря на немецкий язык, нащупать несложно. Игра весьма оригинальна, и стоит того, чтобы на нее взглянуть.

European Air War

Жанр: авиасимулятор

Издатель: Microprose

Разработчик: Microprose

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM.

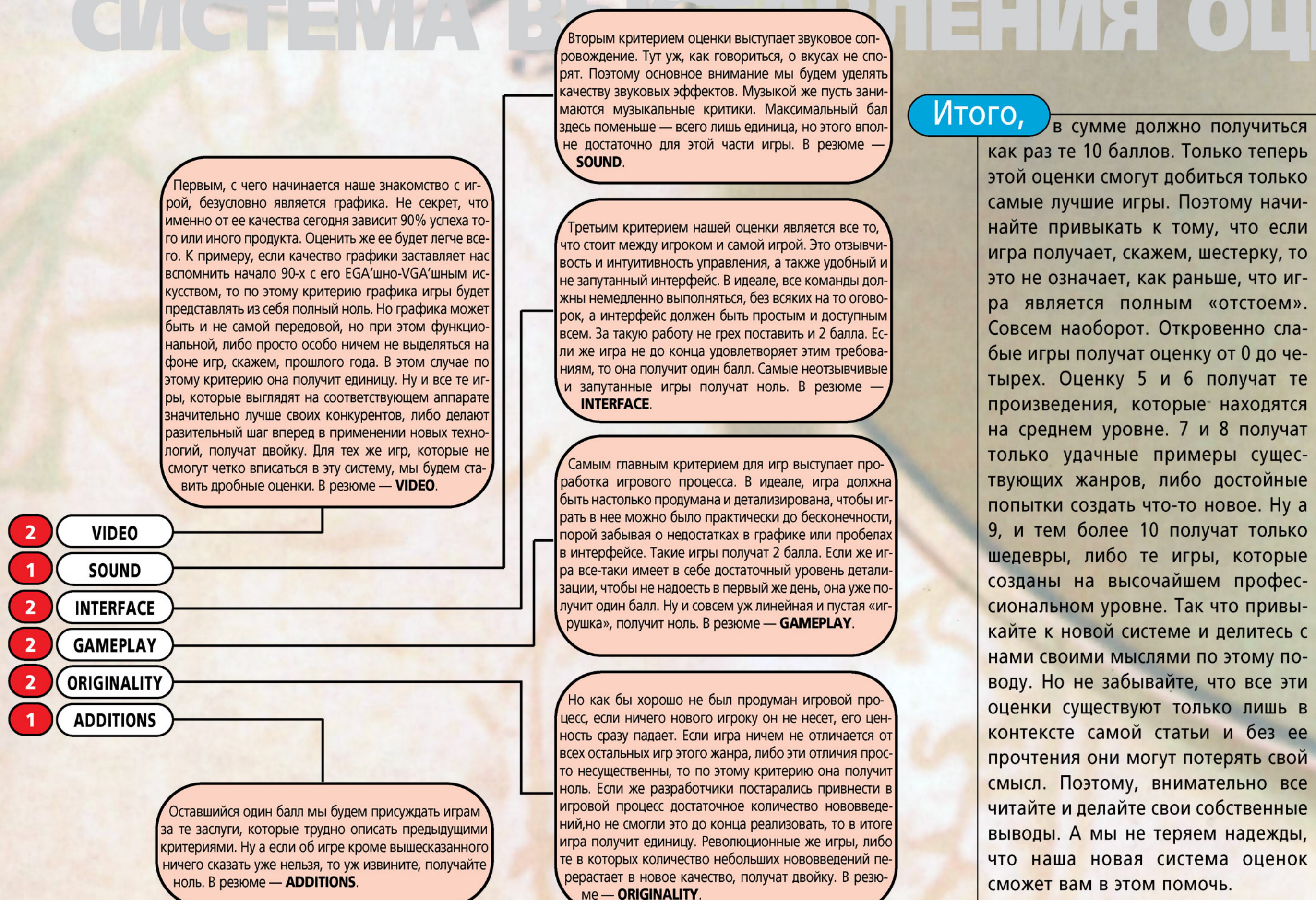
Вспомните старые-добрые времена, когда симуляторами нас кормила исключительно Microprose. Да еще какими! Времена, похоже, если уж не возвращаются, то по крайней мере, начинают напоминать о себе. В томительном ожидании **Fighter Squadron** вы можете посмотреть на новое творение любимой **Microprose**, посвященное той же самой Второй Мировой.

Традиционно, помимо демо-версий на нашем демо-диске вы сможете найти большое количество видеороликов, большинство из которых обязаны своему появлению на свет **Activate'98**. Итак, на диске вы найдете следующие сногсшибательные видеоролики: **Apocalypse**, **Аркона**, **Asteroids**, **Beneath**, **Civilization**, **Everquest**, **Fighter Squadron**, **Heavy Gear II**, **Heretic II**, **SiN**, **Tai-Fu**, **Tenchu**, **Third World**.

В заключении, традиционные «железные» дела: **Internet Explorer 4.01** русской и паньевропейской версий, **Microsoft Media Player** и антивирусный пакет **Antiviral Toolkit Pro**.

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕН



Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

Новости с Борисом Романовым

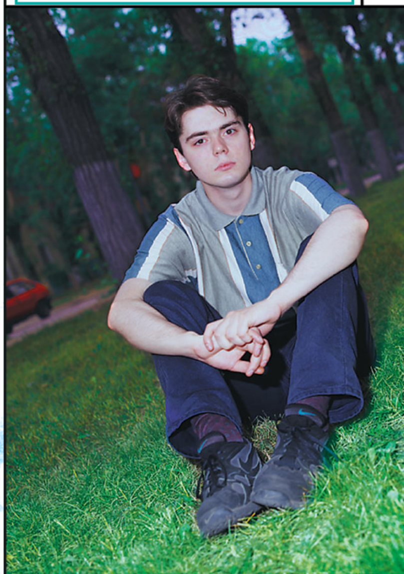
Борис **РОМАНОВ**

СЕНСАЦИЯ!!! Издательство Cendant надеется продать принадлежащие ей компании Blizzard и Sierra...

К большому сожалению для всех редакторов отделов новостей игровых изданий, последние месяцы этого лета не смогли отличиться какими бы то ни было грандиозными событиями в индустрии видеоигр, и это совсем не удивительно. Все до единой компании в это время готовились к осенне-зимнему периоду, во время которого мы и узнаем, чего на самом деле каждый из них стоит, и поэтому не особенно старались порадовать нас хорошими вестями. Так что данный выпуск новостей у нас получился одновременно и коротким и не особенно интересным, за что прошу винить совсем не нас, а всю индустрию электронных развлечений. Тем не менее, совсем уж без новостей мы не остались, и следующие из них все-таки смогли привлечь наше внимание. Но начнем мы не с них, а с очередного лирического отступления, в котором поговорим об одной гигантской проблеме, нависшей в последнее время над всеми участниками рынка. Имя этой проблемы — разразившийся недавно мировой финансовый кризис, который первым делом ударил по тем отраслям промышленности, которые производят так называемые предметы роскоши, к которым, как это ни печально, относятся и игры. Первыми жертвами этого кризиса стали азиатские компании, о бедах которых мы уже успели сообщить в прошлом номере. Однако с того времени проблемы мировой экономики сумели переместиться и в другие регионы, включая США. И вот теперь уже практически всем компаниям приходится сообщать о своих имеющихся и грядущих потерях. Не знаю, было ли это простым стечением обстоятельств, либо чем бы то ни было еще, однако буквально в течение одной недели два гиганта индустрии, **Sony** и **Intel**, сообщили прессе о своих проблемах. **Intel** «порадовал» нас заявлением о тридцати процентном падении доходов компании за прошедший квартал, а **Sony** — о похожих потерях со своей стороны. Но этого им показалось мало, и они сообщили прессе о том, что эти события не будут носить временный характер. Что будет делать в такой ситуации **Intel**, нам пока неизвестно, в то время как **Sony** в свете этих событий объявила о своих намерениях немного сократить производство своей приставки **PlayStation** в этом году. Еще больнее этот кризис ударил по компаниям, которые надеялись улучшить свое материальное положение за счет привлечения дополнительных средств со стороны. В частности, **GT Interactive** пришлось отказаться от размещения на нью-йоркской бирже займа на 100 миллионов долларов, а японская **Sega** получила в конце лета неприятную новость о значительном снижении котировок ее долгосрочных облигаций, что моментально сказалось на стоимости акций. Что касается **Sega**, то этот неприятный для всех экономический кризис сможет очень сильно испортить планы компании по удачному выпуску в свет новой консоли в Японии. В частности, последние исследования показали, что японский рынок видеоигр сумел за последние несколько месяцев сократиться более чем на 10% и что эта тенденция может вскоре переметнуться и на американский рынок. Одним словом, во всем происходящем очень мало радостного, и если ситуация на мировых финансовых рынках в ближайшее время не исправится, буквально каждой игровой компании придется потуже затянуть ремешки. Но из любого правила всегда имеются исключения. И в то время, пока другие подсчитывали свои потери, корпорация

Борис РОМАНОВ
Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 10 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта: Свободные полеты в играх
Любимые игры: Nights

Выписка из личного дела:





Последний фаворит: SpikeOut Digital Battle Online
Адрес: borisr@gameland.ru

Hasbro сообщила о своих новых приобретениях

Этот игрушечный гигант, который в последнее время уж чересчур активно стремился попасть на рынок электронных развлечений, сообщил мировой прессе о своем намерении приобрести еще несколько игровых компаний: **Microprose**, **Avalon Hill Game Company**, **Avalon Hill Software** и **Victory Games**. Безусловно, самым крупным приобретением Hasbro можно смело назвать покупку за 80 миллионов долларов легендарной компании **Microprose**. Однако гарантировать на все 100 процентов, что эта сделка уже состоялась, пока никто не может, так как ее еще должно одобрить собрание акционеров как **Microprose**, так и самой **Hasbro**. Тем не менее, в свете последних событий можно смело предположить, что все эти сделки будут вскоре подтверждены. Теперь можно уже с уверенностью сказать, что **Hasbro** превратилась в одну из основных сил на рынке игр для **PC**, а если внимательно вчитаться в выпущенный пресс-релиз, то можно сделать вывод, что уже в следующем году эта компания всерьез зай-

мется покорением рынка приставок. Тем временем, незадолго до объявления о совершении данной сделки, **Microprose** удалось заметно поднять свою цену и ценность, отвоевав в суде у **Activision** торговую марку **Civilisation**. Теперь, в соответствии с решением суда, компании **Activision** пришлось получить у **Microprose** лицензию на производство своих игр под этой маркой и отказаться от всех претензий на этот счет. Но не только **Hasbro** успела за последний месяц лишить некоторых разработчиков независимости. Так, в частности,

Sony приобрела английскую команду Picture House,

основанную главным программистом **Die Hard Trilogy**, **Microsoft** подписала договор с **Gas Powered Games**, основанной **Крисом Тейлором**, а **Electronic Arts** приобрела команду **Kodiak Interactive**, которая займется для нее разработкой спортивных игр. Каждое из соглашений дало соответствующим компаниям право на издание сразу нескольких грядущих проектов этих молодых разработчиков. И, наконец, в европейских изданиях начали упорно циркулировать слухи о том, что

Eidos намерен приобрести Psygnosis

Правда это или нет, покажет только время, однако слухи гласят о том, что корпорация **Sony** всерьез намерена избавиться от мятежной компании **Psygnosis**, при этом не потеряв над ней контроль. И если верить слухам, то сделка с **Eidos** как раз и позволит **Sony** добиться такого результата. Поговаривают, что эти две компании намерены провернуть следующую операцию: **Eidos** выкупает у **Sony Psygnosis**, а **Sony**, в свою очередь, получает 20% издательства **Eidos**. Однако этот слух пока более походит на очередную утку, так что подождем с выводами. А вот информацию о том, что основатель **Psygnosis** намерен вернуться в строй, уткой никак не назовешь. Это, товарищи, настоящая правда. В своем последнем интервью европейским изданиям бывший президент **Psygnosis Ian Hetherington** сообщил о том, что он намерен вскоре организовать свою новую компанию, которой пока не было дано никакого имени. В это же самое время бывший основатель **Bullfrog**, который уже успел создать свой **Lionhead**, также сумел нас всех удивить своими планами. Итак, **Peter Molyneaux** организовал **Lionhead Satellites**, новую организацию, которая займется помощью молодым разработчикам в их нелегком деле. В частности, это новое образование будет заниматься поиском новоиспеченным командам достойных издателей, заключением с ними договоров и прочими полезными делами. Некоторые уже успели сравнить эту компанию с американским профсоюзом разработчиков **GOD**, однако, в отличие от последнего, **Lionhead Satellites** не станет самостоятельным издательством, а будет всего лишь осуществлять посреднические услуги. Кстати, о новых командах разработчиков. К превеликой радости некоторых наших сотрудников компанию

Blizzard покинуло 10 человек

Так вот эти 10 безымянных разработчиков, которые, по словам **Blizzard**, не являлись особо ценными работниками (ха-ха), естественно, сразу объявили о формировании новой команды, получившей название **Fugitive**. За право издавать их игры, на разработку которых они не намерены тратить по три года (еще ха-ха), сегодня бьются сразу две компании: **GT** и **Sega**. Ожидается, что в этой схватке одержит верх первая. Но не только **Blizzard** потерял за последнее время часть своих работников. В частности, компанию

Origin покинул продюсер Ultima Ascension,

который объяснил свое решение возникшими разногласиями между ним и **Ричардом Герриотом** (**Lord British**), имеющими философский характер. По тем же самым «философским» причинам фактически развалилась команда **Papyrus**, которую покинуло сразу несколько человек. Детали этого события до нас, к сожалению, не дошли, так что придется просто с этим смириться. Также нам не стали доступны детали еще одного произошедшего недавно события. К превеликой скорби журналистов, падких на всякие дешевые сенсации, компании

3Dfx и Sega подписали договор о мире и дружбе

Тем самым лишив нас возможности понаблюдать за скандальным судебным процессом, который обещал принести нам немало материалов для сплетен. Если вы помните, в свое время **3Dfx** обвинила **Sega** в куче преступлений сразу после того, как последняя решила расторгнуть с ней контракт на разработку технологии ее новой консоли. Первое слушание дела номинально выиграла компания **3Dfx**, однако второе слушание теперь не состоится. Эти две компании тихо мирно, за закрытыми дверями, решили все свои проблемы и даже не удосужились посвятить нас в детали. Так что особенного скандала не случилось, и это довольно прискорбно :). Ну, и напоследок позвольте вас познакомить с новостью, назвать которую особенно приятной никак нельзя. Итак американское издательство **Gametek** приказало долго жить.

Жалко их, конечно, но ничего уже не поделаешь. К большому сожалению, компании за последний год так и не удалось перестроиться, а также найти издателя своему последнему произведению (**Robotech** для **N64**). В результате этого им пришлось объявить о своем расформировании. Аминь. Так что **Robotech**, который мы осветили в своем прошлом номере, так и не увидит свет. А теперь, как обычно, перейдем к кратким новостям непосредственно из мира игр.

Activison объявил о начале перевода на платформу **N64** популярной игры **Vigilante 8** и версии **Civilization** для **PlayStation**. Также **Activision** объявила о том, что игра **SiN**, которая появится в начале сентября, будет в скором времени продолжена add-on'ом, ну, а затем и полноценным сиквелом **SiN II**. И, наконец, **Activision** сообщила о достижении соглашения с фирмой **Disney Interactive** об издании шести будущих игр студии. Среди них, практически, точно будет присутствовать и игра по будущему мультику **Toy Story 2.**

Команда разработчиков **DMA** объявила о начале работы над продолжением **Grand Theft Auto: Repeat Offender**. Игра появится в продаже в 1999 году.

Компания **Blizzard** заявила о своих намерениях перевыпустить версию своего известного хита **Warcraft**, теперь уже с подписью **Platinum**. Данная версия суперхита будет поддерживать игру через **battle.net.**

Европейские источники сообщают, что издательство **Infogrames** намерено в следующем году выпустить четвертую часть **Alone in the Dark**, причем сразу на несколько платформ.

Если верить упорно циркулирующим слухам, то можно сделать вывод, что издательство **LucasArts** намерено лицензировать движок **Unreal** для использования его в проекте **Dark Forces 3.**

Японские источники сообщают, что издательство **Sega** намерено представить в конце этого года четвертую часть серии **Virtua Fighter** и вторую **Virtua Fighter Kids** для игровых автоматов. Также это издательство объявило о смене названия своей последней игры **Spike** на **Spikeout: Digital Battle Online**.

Команда **Lionhead** сообщила о своих планах перенести свою следующую игру **Black and White** на платформу **PlayStation**. Игра должна появиться в продаже через полгода после ее дебюта на **PC**.

Издательство **Square** намерено выпустить в начале следующего года свою первую гонку **Chocobo Racing**, в которой будут принимать участие герои серии **Final Fantasy**.

Namco планирует выпустить в конце этого года третью часть **Ace Combat** и четвертую часть **Ridge Racer**, все для приставки **PlayStation**.

Амбициознейший проект **Messiah** собирается осчастливить мир своей финальной версией уже третьего ноября сего года, кстати говоря, одновременно вместе с версией **Quake 2** для **PlayStation**.

Nintendo неожиданно порадовала поклонников виртуального сноубординга заявлением о том, что продолжение самой лучшей игры в жанре, **1080 Snowboarding**, уже находится в разработке и поступит в продажу этой зимой.

Источники, близкие к **Epic**, сообщили о том, что работа над переносом движка **Unreal** на игровую систему **Dreamcast** уже завершена. Выводы делайте сами.

СЕНСАЦИЯ!!!

В самую последнюю минуту до нас дошла сногсшибательная новость о том, что издательство **Cendant** надеется в ближайшее время продать принадлежащие ей компании **Blizzard** и **Sierra**. Данная сделка сегодня оценивается в два с половиной миллиарда долларов. А вот у кого имеются такие гигантские деньги на покупку, вы, наверное, узнаете лишь в следующем номере нашего журнала.

СИ

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:

г.Москва, 1-й Хорошевский пр., 16-1, цокольный этаж 3-го подъезда, тел.: (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс: (095) 945-6976
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru, WEB: www.homecomputer.ru



НАШИ ПАРТНЕРЫ:

Санкт-Петербург:
Лайт Про (812)311-8312
Екатеринбург:
Тим ЛТД (3432)42-2956
Минск:
Видеопечать (017)283-9983
Казань:
Сан-мультимедиа (8432)755-615

Самара:
Прогресс-Т (8462)669-869
Класс-Видео (8462)430-299
Челябинск:
Компакт-Сервис (3512)37-1452
Владивосток:
Ралма (4232)321-731
Смоленск:
Клуб "Video-CD" (0812)51-0669

Ростов-на-Дону:
Гэндальф (8632)640-177
Катюха 901-496-36-84
Оренбург:
Компьютерные игры (3532)55-0390
Краснодар:
СОФТ (8612)317-147
ФМ (8612)651-120

Москва:
1С (095)737-9257
Видеосервис (095)362-7746
Формоза (095)232-2662
(095)234-2164
Амбер (095)273-8587
Союзмультимедиа (095)263-1039
Акелла (095)242-0323
Вист-софт (095)159-4001
(доб. 167)

Розничная продажа в Москве: м-н "Радиотехника", ул. Новокузнецкая, д. 17-19, стр.1, т:(095)145-2347; м-н "Электроника СВТ", Ленинский пр-т, д. 87, т:(095)131-8312
Заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом и в офис): т. (095)145-2347

Железные новости с Сергеем Овчинниковым

Сергей
ОВЧИННИКОВ

Пройдемся по лагерю борцов с 3Dfx перед началом боя.

Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ
Год рождения: 1978
Геймер-стаж: 12 ëåò
Знание ин. языков:
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO,





PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта:
Идеальная RPG
Любимые игры:
Mario 64
Последний фаворит:
Might&Magic VI

Адрес: ovch@gameland.ru

Надеюсь, что все вы уже успели ознакомиться со стонами и причитаниями моего коллеги Бориса Романова по поводу отсутствия крупных новостей в индустрии на пороге осени. Наверное, вы ожидаете от меня полного опровержения этого мнения. К сожалению, придется вас разочаровать. Перед самым важным сезоном года — осенью, выливающейся в рождественские распродажи, все игровые, да и не только игровые компании застыли в ожидании на старте марафонского забега. Хотя событий происходит очень много, большая часть из них носит некий подготовительный характер — компании «щупают» рынок, выпуская опытные образцы своих новых видео и звуковых карт, модемов, мышек и ковриков под них. И, судя по всему, осенью наш ждет еще одно потрясение рынка графических акселераторов. На него выкатывается мощная артиллерия многих и многих компаний, выдвигаемая против могущественного, но пока единственного и неповторимого **Voodoo2**. Пройдемся по лагерю борцов с **3Dfx** перед началом боя. Самый известный и уважаемый производитель 2D-акселераторов, компания **Matrox**, выпустила, наконец-то первые карты, основанные на чипсете **G200**. Новый чип, в отличие от старых вариантов, будет устанавливаться во все платы производства **Matrox** этого поколения, включая и суперпопулярные линии **Mystique** и, конечно, **Millenium**. Разумеется, ниши для различных карт также планируются различные, однако серьезных колебаний цены покупатели не испытают. Как **Millenium**, так и **Mystique** будут комфортно размещаться в ценовой категории до 200 долларов. Первые отзывы о новой линии **Matrox** положительные — великолепная производительность в 2D (приятно добавить — традиционно) и удивительно высокие показатели в 3D (впрочем, довольно-таки значительно уступающие **Voodoo2**), делают карты на базе **G200** весьма интересными для покупателей. Возможность для расширения памяти до 16 Мб, выход на телевизор, великолепное качество картинки, достигнутое благодаря использованию 24-битного рендеринга (в картах семейства **Voodoo** используется 16-битный цвет), и невысокая цена — что еще нужно для полного счастья? Несмотря на это, **Matrox** вновь никак не может рассчитывать на захват рынка 3D-акселераторов. Ведь главного противника одним только качеством картинки не побешь, и, похоже, картам на базе **G200** уготована судьба попадать в офисы, в компьютеры для верстки или для графических работ, ну, и, разумеется, в домашние компьютеры, игры для которых — лишь одна из областей применения. Тем временем компания **Nvidia** также готовится к схватке с **Voodoo2**, готовя к осеннему старту видеокарты на базе нового чипа

Riva TNT. Весь Интернет уже наводнен сплетнями и слухами о производительности **Riva TNT**, и чего только о ней не говорят. При этом до сих пор ни одной официальной видеокарты от производителей, анонсировавших продукцию на **Riva TNT**, в продаже еще нет. Тем не менее, многие источники также утверждают, что и новое произведение **Nvidia** никак не сможет однозначно одолеть **Voodoo2**. По всей видимости, ситуация здесь сложится та же, что и с **Riva**, то есть, по некоторым тестам (к примеру, в **Direct 3D**), **Riva TNT** будет превосходить соперников, а по некоторым — скатываться на места пониже. Народ же продолжит массовые закупки продукции **3Dfx** благодаря известнейшей торговой марке. Однако основные партнеры **Nvidia** по выпуску **Riva TNT**, компании **Diamond Multimadia** и **Hercules Computer Technology**, уже анонсировали свои карточки и ожидают, что они станут еще более популярными, чем некогда **Riva 128.** Сходство в характеристиках произведений **Diamond** и **Hercules** просто поразительное. **Diamond** позиционирует **Riva TNT** как часть своей престижной линии **Viper**, карты выйдут под именем **Viper 550** в вариантах для шин **PCI** и **AGP**. **Hercules** также не стал отходить от своих начальных позиций и засунул **Riva TNT** в линейку **Dynamite**. На обеих картах будет по 16 Мб оперативной памяти и установлен **RAMDAC** на 250 Мгц. Максимальные разрешения до 1600*1200*32. Полная оптимизация под **Direct X 5/6**. И соответствующая цена в 199 долларов в розницу. Продолжая разговор о претендентах на установку в ваши компьютеры этой осенью,

нельзя не рассказать о компании **S3** и ее новом детище **Savage 3D**. За неделю до того, как этот номер ушел в печать, **S3** сообщила о том, что первые чипы **Savage 3D** уже находятся в производстве, так что карты на базе чипа появятся к началу октября. Параллельно с этим известием **S3** опубликовала результаты тестов, произведенных независимой компанией **Mercury Research** и показывающих преимущества **Savage 3D** в работе с приложениями «реального мира», иначе говоря, настоящую производительность в играх в тех или иных конфигурациях. Согласно этим тестам, к примеру, в игре **Turok Savage 3D** превосходит **Voodoo2** на 33 процента, а в **Incoming** — на 22. По поводу главного тестового эталона последнего времени — **Quake 2** — ничего сказано не было, видимо в этой игре дела **Savage 3D** идут похуже. Однако не стоит спешить делать выводы, подождать осталось недолго. Напоследок известие о мощном ударе корифея жанра — компании **3dfx**, которая на той же самой неделе заявила, что ее новый **2D/3D** чипсет **Voodoo Banshee**, оказывается, способен удивлять. В тестах **WinBench 98,** показывающих производительность видеокарты в 2D, он достиг результата в 1290 единиц, опередив всех ближайших конкурентов, по крайней мере, на 100 единиц. Это можно считать небольшой местью **3Dfx** всем тем, кто заявлял, что прошлое решение компании на этом же рынке, а именно **Voodoo Rush**, показывало слишком низкие результаты в 2D. Однако даже этим **3Dfx** не может пока опровергнуть устойчивые слухи о том, что **Banshee** медленнее **Voodoo 2** в 3D, по крайней мере, на четверть. Однако хватит об акселераторах — на них мир еще не зациклился. Прошедший месяц принес еще одно радостное известие, причем пришло оно из Редмонда, штат Вашингтон, откуда компания **Microsoft** пустила в свободное плавание по просторам Интернета новую версию **Direct X**, на этот раз шестую. О **Direct X 6** мы писали уже достаточно, остановлюсь лишь на главных подтвержденных деталях. Перво-наперво, **Direct X 6** позволяет ускорить работу вашего компьютера при использовании мультимедийных приложений, в том числе и игр, благодаря грамотно написанному и оптимизированному подо все, что только можно, ядру. Вот так элементарный архив размером в полтора мегабайта может ускорить работу игр на 10 процентов. Особенно трехмерных игр. Далее, революционные компоненты **Direct Music** и **Direct Sound 3D** способны значительно изменить голос компьютера. **Microsoft** реанимирует музыку в стандарте **MIDI**, и уже в скором времени мы можем ожидать появления игр с динамически изменяемым звуком. Все благодаря **Direct X 6.** Более того, новая версия много стабильнее и поддерживает большее количество всяческих железяк, так что установка этой программки не должна стать для вас дилеммой. Напоследок небольшая, но очень многообещающая новость из мира звуков. Новая технология реализации трехмерного звука компании **Creative**, **Environmental Audio Extemsions**, похоже, завоевывает все большую популярность среди разработчиков и издателей компьютерных игр, о чем говорит то, что в один день о своей поддержке **EAX** объявили два крупнейших издателя **Activision** и **Electronic Arts**. Первая включит поддержку нового стандарта в **Heavy Gear 2** и **Interstate'82**, а вторая — в **Need for Speed III**, **SimCity 3000, Madden NFL 99, Fifa 99** и **Trespasser: Jurassic Park** от **Dreamworks**. **EAX** — это своего рода программное дополнение к библиотекам **Direct Sound 3D**, позволяющее с большей эффективностью использовать имеющиеся в распоряжении компьютера каналы для вывода звука. Разумеется, максимальный эффект при использовании **EAX** будет испытывать пользователь с четырьмя и более колонками, однако серьезный трехмерный эффект будет наблюдаться и при наличии двух колонок с желательным сабвуфером.

Покупаем колонки

Эдуард **РАУШЕНБАХ**

Не пора ли Вам купить себе новые **КОЛОНКИ**?

Итак, мультимедийные колонки. Как явствует из названия — они должны иметь применение в различных областях, как то: источник сигнала для радиоприемников, аудио/CD плееров и, наконец, для ПК. Так как все они, в общем-то, не блещут качеством воспроизведения музыкальных композиций (любые мало-мальски приличные наушники при цене в 2-3 раза ниже делают это лучше), то основной акцент делался на звуковое сопровождение игр.

Болезнь большинства моделей стоимостью до ~100$ — посредственные ВЧ при отсутствии или невнятности НЧ. Да и более дорогие модели не являются верхом совершенства, поэтому оценки выставлялись исходя из сравнения близких по назначению и цене устройств, а не из сравнения их с абстрактными (в первую очередь из-за цены) студийными мониторами.

Конечно, иной музыкальный центр звучит не хуже, чем лидеры данного обзора, но далеко не каждый поставит рядом с монитором колонки размером с системный блок, не говоря об отсутствии экранирования на обычных колонках.

В свое время, как источник сигнала, я использовал магнитолы Panasonic RX-CT810 и Panasonic RX-CT990, а затем и Panasonic DT-75, которую из-за конструктивных особенностей (неотделяемые динамики) приходилось ставить сбоку от себя, и ничего — был вполне доволен. Но с рождением ребенка пришлось уходить в подполье (пользоваться наушниками).

За последние 2-3 года рынок был прямо-таки завален различными моделями как пассивных, так и активных мультимедиа колонок. В связи с нижайшим качеством «бубнения и хрипения» (звучанием это назвать язык не поворачивается) и снижением цен на активные колонки — я решил рассматривать только некоторые экземпляры колонок со встроенным усилителем. Т.к. на рынке имеются сотни подобных устройств, то в данном обзоре рассматриваются далеко не все модели, которые можно было бы оценить по достоинству.

Конечно, восприятие звука — дело довольно субъективное (как и цвет, и вкус и т.д.), так что из огромного количества предлагаемых изделий были отобраны либо те, что неплохо себя зарекомендовали (Altec Lansing, JazzHipster, Yamaha), либо более дешевые и, как следствие, чаще покупаемые основной массой пользователей (как правило, это первые колонки к первому ПК) устройства тайваньских, корейских и китайских производителей. Причем некоторые из них очень даже неплохи: так, например, Jazz Hipster — тайваньская фирма, а некоторые из ее изделий вполне на уровне. Ну, а Samsung SMS-5000 так просто удивил. Не впечатлила продукция Sony (разве что дизайн неплох), т.к. при своей цене могла бы быть и получше, а при своем звучании — подешевле.

Опрос симпатий к продукции той или иной фирмы производился в Митино, на Горбушке и в некоторых магазинах Москвы. А так же, что вполне естественно, среди знакомых. Мнение интервьюируемых не всегда (а, как правило, — редко) совпадало с моим, так что ничего удивительного, если оно не совпадает и с вашим.

Как мне кажется (что-то мне слишком часто кажется), цена колонок должна быть сопоставима с ценой звуковой карты (+/-) или составлять 5-15% от стоимости ПК.

Хотя явным лидером оказалась продукция Altec Lansing (ACS 45 и ACS 48), не все изделия данной фирмы столь великолепны по соотношению цена/качество, поэтому я ограничился их шедеврами. Кстати, на подходе новые модели: ADA 305/495, ADA 70, ACS 295 и ACS 45.1, причем ADA 305/ACS 495 и ADA 70 используют возможности шины USB, а ADA 305/ACS 495 имеет встроенный декодер Dolby Pro Logic Surround. ACS 45.1 является улучшенной модификацией ACS 45, а именно: сабвуфер аналогичен применяемому в ACS 48 (6" динамик в деревянном корпусе). Таким образом, перспективы ACS 45.1 более-менее ясны, тогда как с остальными пока неясно, т.к. помучить их руками не представляется возможным, а абстрактные возгласы восхищения, доносящиеся из Интернет, я спокойно пропускаю мимо ушей, хотя заинтригован...

По категориям (т.к. сложно сравнивать изделия стоимостью 30 и 200$) я разделил следующим образом: 1) до 100$; 2) свыше 100$.

Очень трудно принимать решения и, соответственно, какие-то колонки превозносить, а какие-то хаять, тем более что для многих решающим фактором выбора той или иной модели может оказаться не качество звучания, а в первую очередь цена. Вот если бы все колонки стоили бы долларов ~20, но хватит о грустном.

В любом случае данный тест-обзор является, во-первых, довольно субъективным (поэтому и приведены фрагменты интервью с различными и по претензиям, и по доходам пользователями), а во-вторых, прежде чем покупать — послушайте какое-нибудь свое любимое произведение, захватив с со-

Выписка из личного дела:

Эдуард РАУШЕНБАХ
Год рождения: 1966
Геймер-стаж: 14 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Apple II, 3DO, PlayStation.
Любимые игры: HoMM2, WarCraft II
Серьезно занялся железом в 1995 году.
Главное разочарование: Diamond 3D Edge
Последний фаворит: чипсет 3Dfx
Мечта: Хороший уютный дом в экологич. чистом месте, где-нибудь в Европе.
Позиция: «Чтобы не было стыдно за бесцельно прожитые годы...»
Адрес: ed@gameland.ru



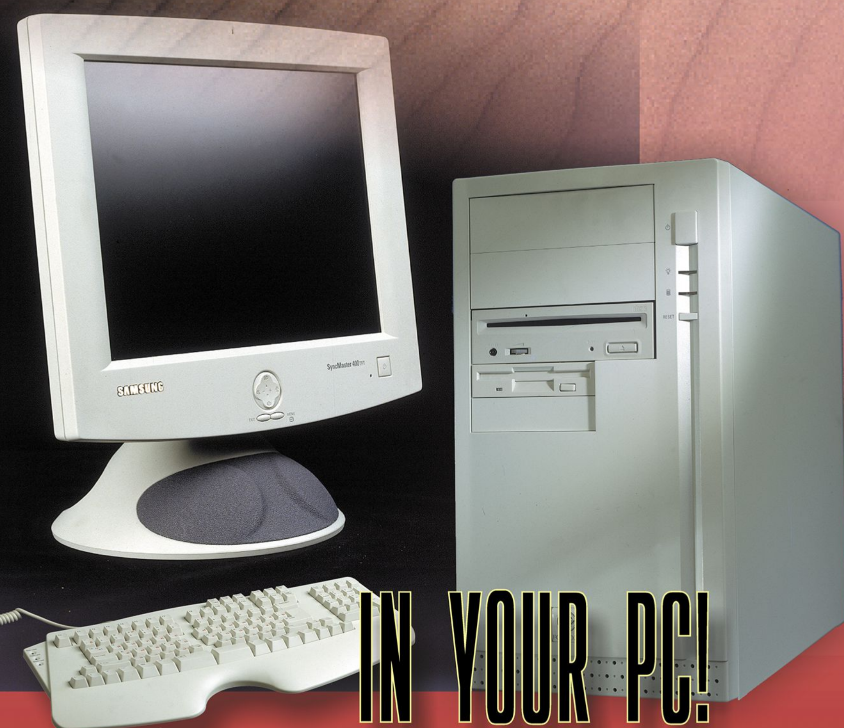


míroVIDEO
PINNACLE SYSTEMS

THE ULTIMATE MULTIMEDIA MACHINE?!

ONLY WITH
BEST TV TUNER...





IN YOUR PC!

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров

Компьютерный ТВ-тюнер
miroVideo PCTV

- Шина PCI, аппаратная обработка DirectX™
- Цифровой ТВ-тюнер Philips с телетекстом
- Автоматическое сканирование каналов
- Композитный и S-Video входы
- Воспроизведение полноформатного видео
- Запись видео в формате AVI (до 768 x 576)
- Оцифровка статичных изображений
- Телеконференции и видеопочта
- Поддержка Windows 95/98/NT



Мультимедиа Клуб — официальный дистрибутор Pinnacle Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис+»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Савеловский компьютерный рынок»** (м. Савеловская) • **«Формоза»** (м.Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • «**Диал Электроникс»** (м. Китай-Город) 916-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м.Авиамоторная) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок,** место С-14 • **«Uniimport»** (м. Войковская) 450-0038 • Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 361-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • «**Кит»** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

бой в какой-нибудь дорогой салон (где Вам вряд ли откажут) аудио/CD плеер, а затем — проторенной тропой в подвалы, на рынки и т.д. — словом туда, где подешевле (да что вас учить — сами знаете). Хотя продукцию серьезных фирм там можно встретить, как правило, лишь случайно. Некоторые московские фирмы практикуют либо «money back» (т.е. возврат денег в течение 2-4 недель без объяснения причин), либо удерживают (при возврате) 5-10% от стоимости товара, так что вы вполне можете «малой кровью» провести собственный тест заинтересовавших вас моделей.

Между прочим, о наушниках: из дешевых мне довольно симпатичны SONY MDR 10-15-20 (от 10 до 25$), а из серьезных — рекомендую SENNHEISER 400-ой или 500-ой серии (от 70 до 180$).

Использовалось следующее оборудование: звуковые карты Turtle Beach Montego A3D Xstream и Maxi Sound Game Theater 64, соединенные следующим образом: линейный выход Montego соединен с линейным входом Game Theater 64. Использовалась настройка Maxi FX Dynamic 3D «2D Surround»; CD-ROM ASUS S-340, CD-плеер Panasonic SL-SW404 [люблю я технику Matsushita Electric (Technics, Panasonic, National), хотя мониторы предпочитаю Sony], CD с записями «Queen», «Scorpions» и Эндрю Ллойд Уэббера (более серьезную музыку пришлось исключить из программы прослушивания, так как большинство колонок провалились бы на нем, да и трудно себе представить любителя серьезной музыки, слушающего подобные колоночки), а также несколько наиболее популярных в последнее время игр. Кстати, в чисто игровом режиме (т.е. взрывы, рев двигателей, проигрыш анимационных роликов или заставки) даже совсем никудышные колонки посредственно звучат, что наталкивает на следующую мысль: «а может в игровой индустрии со звуком не все в порядке?», хотя если клиент (пользователь) доволен — то может и не нужно доводить качество звучания музыкального сопровождения до аудиофильских стандартов, ведь и так все довольны...

Altec Lansing PowerCube Multimedia Speaker System ACS 45

Мощность — *2x6W+20W (сабвуфер)*
Сателлиты — *3'' ШП (широкополосный)*
Сабвуфер — *4''*
Частотный диапазон — *42Hz-18kHz*
Цена в Москве — *135$*
Регулировки — *громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), клавиша вкл./выкл. отсутствует, т.к. колонки автоматически активизируются при подаче на них сигнала и, соответственно, при исчезновении сигнала — засыпают.*
Входы/выходы — *2 линейных входа*

http://www.altecmm.com

Вывод: В своей ценовой категории не имеют серьезных конкурентов, хотя новая модель ACS 45.1 должна оказаться поинтереснее, т.к. сабвуфер у нее, как и у ACS 48, выполнен из дерева, да и НЧ динамик в полтора раза больше.

ACS 45



Основной недостаток этих колонок — не самый лучший сабвуфер, а сателлиты — превосходны [сказывается английское качество контроля за изготовлением (колонки, как, впрочем, и 99.9% всех прочих, произведены в Китае) и технологии известной фирмы BOSE, примененные при создании данной модели]. Очень приятная модель, а если забыть о ACS 48 или ограничиться суммой в 130$ — единственно верный выбор.

Altec Lansing PowerCube Plus Speaker System ACS 48

Мощность — *2x20W +40W (сабвуфер)*
Сателлиты — *3'' ШП+0.75'' ВЧ*
Сабвуфер — *6''*
Частотный диапазон — *32Hz-20kHz*
Цена в Москве — *199$*
Регулировки — *громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), вкл./выкл. осуществляется одновременным нажатием обеих клавиш регулировки громкости.*
Входы/выходы — *2 линейных входа*

Вывод: Двухполосность сателлитов и больший размер НЧ динамика в деревянном корпусе (сабвуфер по размерам сопоставим с комплектом ACS 45 в фабричной упаковке!), а также улучшенные (по сравнению с ACS 45) характеристики помогли достичь великолепных результатов. Новая модель с лихвой переплюнула своего знаменитого предшественника при вполне доступной цене для изделий такого класса. Мой знакомый Володя Бубчиков некоторое время, как и я, владел ACS 45, но весной этого года, прослушав ACS 48, — приобрел их, а ACS 45 теперь одиноко лежат в стороне. По его мнению, после ACS 48 уже не тянет включать ACS 45. Я не столь категоричен, но не могу не согласиться, что ACS 48 звучат гораздо интереснее, но и в 1.5 раза дороже. Однозначный победитель, а для желающих иметь лучшее — единственный вариант. Слушайте и наслаждайтесь!

http://www.altecmm.com

ACS 48



Jazz Hipster Sound Amplified Speaker System J-707AV

Мощность — *2x14W*
Динамики — *2'' ВЧ и 4'' СЧ/НЧ*
Частотный диапазон — *50Hz-20kHz*
Цена в Москве — *125$*
Регулировки — *громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.*
Входы/выходы — *1 линейный вход*

http://www.jazzspeakers.com

Вывод: Очень приятное звучание, хотя ощущается нехватка ВЧ, но это дело вкуса. Деревянный (причем довольно тяжелый) корпус, добротное качество изготовления. Если бы я не слышал ACS 45 и ACS 48 — присудил бы победу, а так — третье место пополам с Yamaha YMST100. Будь цена на J-707AV в пределах 90-100$ — по соотношению цена/качество эти колонки заняли бы 1-ое место. Хотя кому-то они могут понравиться

J-707AV



Александр Курило
(«Мультимедиа Клуб»):

«Злоупотребляя служебным положением, я за последние годы попробовал, наверное, 70% всех представленных на рынке мультимедийных акустических систем... Да и сравнивать есть с чем, на работе мы пользуемся студийными мониторами Genelec, Tanoy, Event, наушниками Sennheiser, Audiotechnica, Bayer Dynamics. Так что как оно должно звучать в идеале, я примерно себе представляю. И все сводится, на мой взгляд, к следующему: использовать музыкальный центр с ПК можно, но вряд ли вы расположите его акустику рядом с монитором (помните о наводках и магнитном экранировании). А в современных играх звуковое сопровождение становится все более навороченным: объемный многоканальный звук, позиционирование слушателя в пространстве — так что для достижения правильных результатов необходимо в дополнение к музыкальному центру иметь хотя бы два мультимедийных динамика перед собой, выдающих панораму и нормальный стерео звук. Хорошая мультимедийная акустика (Altec Lansing, Yamaha) стоит от 100 долл., и с этим приходится мириться. Если бюджет ограничен, тогда придется искать компромисс между желаемым и возможным — благо есть колонки, приемлемо звучащие и за 50 долл.

Что касается меня, то пока стоял Guillemot Game Theater 64 (он имеет два выхода на четыре колонки для псевдо-surround), фронтальными использовал комплект Altec Lansing ACS-45, а тыл шел на стационарную квадро-систему Elac. Но, поиграв в Unreal, я пришел к выводу что: 1) пора ставить звуковую плату на шине PCI с нормальной поддержкой Direct3D и, главное, с объемным звучанием A3D (выбрал TB Montego); 2) придется сменить фронтальную акустику на лучшую (ACS-48). Раз в играх появилось звуковое сопровождение такого уровня, жалко его не слышать в полной мере. Это как играть в Unreal без 3D-акселератора :). Наушники не люблю — сковывают».

Валентин Беус
(владелец QuickShot Sound Force 2):

«Этими колонками мы с сыном пользуемся уже около 2-х лет, и по качеству звучания они нас вполне устраивают. Конечно, хотелось бы более высокого уровня воспроизведения НЧ, но это замечаешь только в играх



YSTM7

YSTM15

больше, чем ACS 45 (из-за басов). Что не понравилось: достаточно массивные и несколько неуклюжие, короткие кабели подключения (~1.5 м) — короче, некоторое неудобство. Клавиша вкл./выкл., а также рукоятки регулировок находятся на задней стенке, что неудобно. В некоторых произведениях ощущались «мутные, размытые» басы, но для игр — весьма неплохо.

Yamaha YSTM7

Мощность	*2x5W*
Динамики	*2.5'' ШП*
Частотный диапазон	*90Hz-20kHz*
Цена в Москве	*65$*
Регулировки	*громкость, тембр, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*линейный вход, выход для сабвуферы, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Даже не верится, что когда-то восхищался их звучанием (~в 1995 г.). Неплохой звук при столь небольших размерах, почти отсутствуют искажения при полной громкости, довольно-таки «живой, теплый» звук, но цена не впечатляет. Короче: для тех, кому приятно, что у него на столе стоит Yamaha. Хотя, если забыть о цене, — интереснее, чем Genius 715 и 718. Во всех трех моделях применяется технология Yamaha Active Servo Technology для улучшения качества звучания.

Yamaha YSTM15

Мощность	*2x10W*
Динамики	*3'' ШП*
Частотный диапазон	*70Hz-20kHz*
Цена в Москве	*85$*
Регулировки	*громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Приятный, теплый звук. Но не более. Заметно мощнее, чем YSTM7. На максимальной громкости при исполнении композиций «39» и «Made in Heaven» сильно искажались НЧ, а левая колонка пыталась «улизнуть со стола» (для борьбы с подобными путешествиями в комплект входят резиновые клеящиеся набойки). Для Genius, Samsung или QuickShot это простительно, но Yamaha! Да еще и по вдвое большей цене! Хотя, справедливости ради, должен заметить, что звук у них выше среднего, и ни в одной из протестированных игр сбоев звучания не наблюдалось, да и с остальными CD-треками справились неплохо. Утешительный приз за реализм воспроизведения (при громкости не более чем на ~50-70% от максимальной мощности).

Yamaha YSTM20DSP

Мощность	*2x10W*
Динамики	*3'' ШП*
Частотный диапазон	*70Hz-20kHz*
Цена в Москве	*90$*
Регулировки	*громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл., вкл./выкл. DSP (Digital Surround Processor)*
Входы/выходы	*2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Ни к какому Surround Sound встроенный DSP

типа «Full Throttle» с «забойным» музыкальным сопровождением. Колонки надежно сработаны, что протестировано моим котом, сбросившим их с высоты около 1.5 м, при этом ни работоспособность, ни внешний вид совершенно не пострадали».

Георгий Раушенбах
(владелец Altec Lansing ACS 45):

«Трудно было бы ожидать от подобной продукции качественного звучания. Все что могу про них сказать — они меня не раздражают».

Руслан Харитонов
(владелец QuickShot Sound Force 600):

«Я пользуюсь данными колонками около 2-х лет. Они достались мне в подарок, так что вопрос выбора для меня не стоял. Органы управления находятся в верхней части, что меня устраивает. Некоторым недостатком данной модели, как мне кажется, является их размер. Т.е. они немного великоваты, но звучат неплохо, особенно если уровень громкости не выкручивать на максимум, иначе они начинают искажать ВЧ и немного дребезжать, что не мешает мне получать удовольствие от их использования. Все бы ничего, но недавно я послушал Altec Lansing ACS 48 и понял, что мне их не хватает. Вот, потихоньку коплю на очередной UPGRADE (модернизацию — прим. Э.Р.), а пока пользуюсь QuickShot Sound Force 600».

Владимир Бубчиков
(владелец Altec Lansing ACS 48 и Altec Lansing ACS 45, Sennheiser HD 565, Одиссей 010 + 35 АС 1, бывший пользователь Yamaha YMST10):

«Использую звук в компьютере для прослушивания в фоновом режиме аудио CD и т.н. «музыкальных энциклопедий». В игрушки почти не играю, поэтому колонки типа «кусок пластмассы» меня не устраивают. Знакомство (непродолжительное) с продукцией фирмы Yamaha особого удовольствия не принесло. Я предпочитал пользоваться, да и сейчас пользуюсь, обычным усилителем со стационарными колонками в дневное время и наушниками в ночное. Однако, постепенное удешевление и явный прогресс мультимедийных колонок фирмы Altec Lansing заставило меня пересмотреть свое отношение к этому виду мультимедиа продукции.

Я бы расставил мое мультимедиа хозяйство по местам следующим образом:


YSTM20DSP


SP-715


SP-718

не имеет ни малейшего отношения. Различия между YSTM15 и YSTM20DSP почти незаметны (если они вообще имеются). Все вышесказанное о YSTM15 можно отнести и к YSTM20DSP.

Yamaha YSTM100

Мощность 2x20W
Динамики 0.6'' ВЧ+3'' НЧ
Частотный диапазон 50Hz-20kHz
Цена в Москве 180$
Регулировки громкость, НЧ, ВЧ, баланс, вкл./выкл., вкл./выкл. Surround («YMERSION»)
Входы/выходы 2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Очень качественно сделанные колонки: деревянный корпус, высококачественные динамики, широкие возможности настройки, приятное звучание (особенно при включенном режиме YMERSION). Как и все прочие (за исключением Altec Lansing ACS 48), провалились на «39» и «Made In Heaven», хотя провалились с достоинством: искажали звук только при максимальных положениях всех регулировок (что в жизни используется редко). Все прочие претензии можно свести к следующему: хорошо, да больно дорого. При цене в 100-120$ они были бы весьма серьезным конкурентом Jazz Hipster J-707AV, причем «сотая» Yamaha мне понравилась больше, и Altec Lansing ACS 45, но, учитывая стоимость YSTM100 — Altec Lansing ACS 48 мне кажется более выгодным приобретением. Но если цена — дело последнее, а хочется известную фирму (хотя Altec Lansing тоже не из Мухосранска) — вполне достойная модель.


YSTM100

Genius Speaker SP-715

Мощность 2x8W
Динамики 3'' ШП
Частотный диапазон 100Hz-20kHz
Цена в Москве 35$
Регулировки громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.
Входы/выходы линейный вход

http://www.geniusnet.com.tw

Вывод: Вполне работоспособные, дешевые колонки без каких-либо изысков, но, учитывая разницу с SP-718 примерно в 10$, возможно, многие выберут SP-718 за 2-х полосность и большую мощность. Стоили бы они 20-25$ и им можно было бы присвоить титул «лучших из худших», а так они являются абсолютно средним, хотя и не самым худшим, вариантом со всеми болезнями, свойственными дешевой продукции.

Genius Speaker SP-718

Мощность 2x18W
Динамики 4'' ШП+1.5'' ВЧ
Частотный диапазон 20Hz-20kHz
Цена в Москве 45$
Регулировки громкость, тембр, вкл./выкл., mute (откл. звука), вкл./выкл. 3D Surround Sound
Входы/выходы линейных вход, подключение дополнительных surround колонок, разъем для подключения наушников

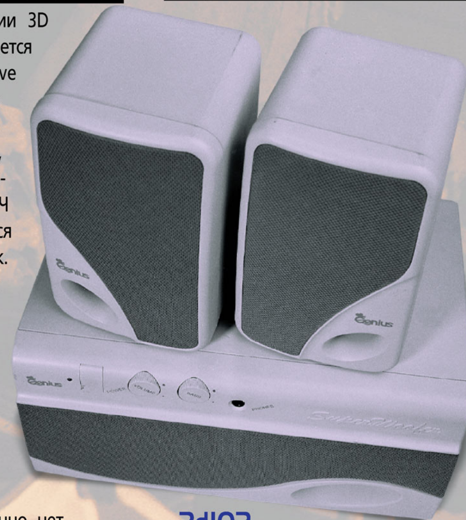
http://www.geniusnet.com.tw

Вывод: При включении 3D Surround Sound ощущается эффект, схожий с Live Sound у плееров Panasonic (расширение стереобазы). Причем, при максимальном положении регулятора НЧ колонки не справляются и искажают сильно звук. К тому же, появляется явственное шипение ВЧ динамика (при максимальном положении регулятора ВЧ), так что мне больше понравилось при отключенном 3D Surround Sound (никакого Surround, естественно, нет и в помине). Мощность в 18W на канал кажется явно завышенной (скорее всего, около 6-8W), т.к. ACS 48 при близких характеристиках мощности позволяет устраивать дискотеки в помещениях до 30-40 м2 (что проверено на собственном опыте), а данная модель явно в 2-3 раза слабее, но для игр этого вполне достаточно. Вполне симпатичный дизайн. Немного металлическое звучание. Проблемы с высокими и низкими частотами: временами казалось, что SP-715 звучат похоже или даже получше. Немного шумноваты. При включении 3D Surround Sound рекомендую не превышать ~50-60% усиления ВЧ и НЧ.

Genius Subwoofer 3d103

Мощность 2x3W+10W (сабвуфер)

http://www.geniusnet.com.tw


3d103

1. Наушники
2. Усилитель с колонками
3. Altec Lansing 48
4. Altec Lansing 45

Всем владельцам музыкальных центров с линейным входом приличного качества я бы посоветовал пока не тратить деньги на мультимедиа колонки, дождаться улучшения их качества, а также существенного удешевления (что при серьезной конкуренции на этом рынке не за горами) и сэкономленные деньги вложить в улучшение своих звуковых плат (см. «Страна Игр» №7 за 98 г.»).

Дмитрий Мамонов
(«Амиком»):

«В мультимедийных колонках главное — их внешний вид, т.к. нормального звука на них добиться невозможно, тем не менее, для игрушек подходят... Наушники мне не нравятся — я их применяю только в дороге и прочих случаях, где невозможны колонки».

Эдуард Терехов
(«Амиком»):

«Анализируя продажу колонок, можно заключить, что сложилась следующая ситуация с четким разделением акустики на 3 ценовых класса: 1) просто, чтобы был звук: до 20$, около 70% продаж); 2) колонки среднего качества (среднего размера, двухполосные): до 45$, около 25% продаж; 3) колонки хорошего качества и Hi-Fi колонки: от 70$ и выше, 5% продаж. Сам использую колонки среднего ценового класса (Escom-80), но при этом иногда подключаю ПК к музыкальному центру, если время не позднее».

Роман Самойлов
(продавец на Горбушке):

«В основном покупают продукцию Genius. Практически все модели, примерно в равных пропорциях. Дорогие чуть меньше, дешевые — чуть чаще. В основном это SP-303, хотя покупают и 715-ые и 718-ые. В игрушки я не играю, так что дома меня вполне устраивают динамики, встроенные в мой монитор Sony».

Сергей
(продавец в Митино):

«Дешевенькие колонки покупают гораздо чаще. От 26 до 250 рублей. Но также покупают и дорогие колонки. В основном Altec Lansing ACS 45 и ACS 48. Yamaha бе-

Сателлиты	*3'' ШП (широкополосный)*
Сабвуфер	*4''*
Частотный диапазон	*20Hz-20kHz*
Цена в Москве	*50$*
Регулировки	*громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*линейный вход, выход для наушников*

Вывод: Почти полное разочарование. Если при 40-60% громкости они звучат вроде бы неплохо, то при большем уровне громкости начинается какофония: дребезжат, искажают все, что только возможно, хотя сателлиты довольно-таки неплохие, так что если отключить сабвуфер (а зачем тогда покупать этот набор?) — слушать можно. Т.к. это свежая модель — остается надеяться, что производители исправят данные недостатки, хотя вряд ли имеет смысл дожидаться этого, т.к. за эти же деньги можно купить Samsung SMS-5000 и не мучаться. Но если забыть о воспроизведении сложных музыкальных композиций — вполне приличный звук, для игр — весьма неплохо.

Samsung Magic Speaker SMS-8320

Мощность	*2x15W*
Динамики	*3'' НЧ+1.75'' ВЧ*
Частотный диапазон	*100Hz-20kHz*
Цена в Москве	*45$*
Регулировки	*тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс*
Входы/выходы	*линейный вход, вход для наушников*

http://www.samsung.com

Вывод: Подобное качество звучания у меня ассоциируется с одним случаем из жизни: как-то раз в походе (лет 15 тому назад) для усиления громкости аудио-плеера мы сняли с наушников поролоновые накладки и опустили их (наушники, разумеется) в кастрюльку; звук-то немного усилился, но появился неприятный металлический оттенок. Пока слушаешь на 20-40% мощности — вроде бы явный середнячок, но стоит повысить уровень громкости (кстати, очень маломощные колоночки), и понимаешь — явный фуфел! Стыдно производить (да и продавать за такие деньги) подобную продукцию, заявляя, что ты — №1 в мире! Хотя это было сказано про мониторы, но и они особенно не блещут. Учитывая бокалообразный дизайн, осмелюсь заметить следующее: может, если хорошенько «отдохнуть» — то и эти «волшебные источники сигнала» придутся по вкусу, а пока предлагаю следующее определение (перефразируя дворника из «12 стульев»): «кому и Samsung SMS-8320 — колонки!» Мощность завышена в 2.5-3 раза; звук, как из консервной банки. Короче, выкинутые деньги.

Samsung Magic Speaker SMS-5000

Мощность	*2x6.5W+19W (сабвуфер)*
Сателлиты	*3'' ШП (широкополосный)*
Сабвуфер	*5.5''*

http://www.samsung.com



Частотный диапазон	*45Hz-20kHz*
Цена в Москве	*50$*
Регулировки	*тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), регулятор громкости сабвуфера*
Входы/выходы	*линейный вход*

Вывод: Данным изделием Samsung реабилитировала в моих глазах свою репутацию, подмоченную выпуском SMS-8320. Даже не ожидал, что будет нечто подобное. Действительно неплохой набор, а, учитывая цену — лучший в нижней ценовой категории, так что если у Вас с наличными туго, а колонки иметь очень хочется — приобретайте этот набор, т.к. ему смело можно отдать первое место по соотношению цена/качество. Искажения не были замечены даже на максимальной громкости, и, хотя при воспроизведении «39» и «Made In Heaven» вели себя не лучшим образом, но во всех остальных ситуациях звучали вполне достойно. Конечно, это не Altec Lansing 45/48, но ведь и стоят они, соответственно, в 2.5 и в 4 раза дешевле. Вполне солидные басы и очень неплохие сателлиты. По-моему, они с лихвой оправдывают свою цену.

QuickShot Sound Force 600

Мощность	*2x5W*
Динамики	*3'' ШП*
Частотный диапазон	*100Hz-20kHz*
Цена в Москве	*25$*
Регулировки	*ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно)*
Входы/выходы	*линейный вход, вход для наушников*

http://www.quikshot.com

Вывод: Стоит приобретать только в том случае, если 25$ — это предел Ваших финансовых возможностей. Не впечатляющие ВЧ и НЧ. Но есть модели и похуже. Искажения на полной громкости (при установке ручек ВЧ и НЧ не более чем на 50-60%) минимальны.

QuickShot Sound Force 2

Мощность	*2x5W*
Динамики	*1.5'' ВЧ и 3'' ШП*
Частотный диапазон	*100Hz-20kHz*
Цена в Москве	*35$*
Регулировки	*ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс*
Входы/выходы	*линейный вход, вход для наушников*

http://www.quikshot.com

Вывод: Несмотря на двухполосность, превосходства над Sound Force 600 не замечалось, если не наоборот. При максимальном уровне громкости начинаются хрипы и дребезжание. Не имеет смысла приобретать, тем более что за эти деньги можно купить Genius SP-715.



Force 600
Force 2



Force 600
Force 2

Для сравнения использовались наушники Sennheiser HD 565 и концепция домашнего театра на базе Technics SC-EH600. Наушники победили абсолютно всех, что и неудивительно; следом, что вполне естественно, SC-EH600.

Приношу свои извинения, если кого обидел [в особенности владельцев Samsung SMS8320 и Yamaha M7-15-20, но я бы себе эти колонки не взял, т.к. Samsung SMS8320 — просто неудача фирмы, а Yamaha YMST7/15/20 с сабвуфером (собственного производства) — это уже свыше 200$, чего она, в общем-то, не стоит. А без сабвуфера (за исключением YSTM100) — бледновато, господа!] По бедности можно и QuickShot взять, но лучше подкопить, а пока пользоваться муз. центром или наушниками. В общем, жаль Yamaha: те, что хуже — вдвое дешевле, а прочие в 1,5-2 раза дороже, но и значительно интереснее. Возможно, если сравнивать в своей ценовой категории (60-100$) с колонками прочих известных (и, соответственно, дорогих) фирм, Yamaha и могла бы претендовать на соответствующее ей место (все-таки звук приятный), но — увы! В данном обзоре я бы охарактеризовал колонки ее производства, как — «для эстетов».

Результаты

По качеству звучания в группе свыше 100$

1) Altec Lansing ACS 48
2) Altec Lansing ACS 45
3) Yamaha YMST100/Jazz Hipster J-707AV

По соотношению цена/качество в группе свыше 100$

1. Altec Lansung ACS 45
2. Jazz Hipster J-707AV
3. Altec Lansing ACS 48

По качеству звучания в группе до 100$

1. Samsung SMS-5000
2. Yamaha YMST20DSP/YMST15
3. Genius Subwoofer 3d103 (если не включать на полную мощность при прослушивании сложных музыкальных произведений или использовать только в играх)

По соотношению цена/качество в группе до 100$

1. Samsung SMS-5000
2. Genius SP-715
3. Quick Shot Sound Force 600

Спорные (а не осуждающе ругательные) послания с удовольствием прочту, а на наиболее интересные — обязуюсь ответить. Мой e-mail: **ed@gameland.ru**

СИ

рут пореже. Народ выбирает либо самые дешевые, либо самые хорошие».

Алексей
(продавец в Митино):

«Я использую Typhoon-280 (трехполосные, 2x25W). Они без наворотов, без 3D-эффектов, но просто хорошие колонки с нормальным, чистым звуком. За счет того, что у них пиковая мощность достаточно высокая — на средней громкости они звучат очень хорошо. Люди же покупают в основном либо дешевые колонки, либо дорогие. Средний класс спросом не пользуется».

Акейников Кирилл
(продавец-консультант магазина «Мир компьютеров» (Compulink)):

«В основном я рекомендую продукцию Yamaha, потому что мне нравится их мягкое звучание. Очень хорошие колоночки. Конечно, YMST100 стоит недешево, но деревянный корпус многое дает. У Altec Lansing имеется 48-ая модель, также имеющая очень приятное звучание и деревянный сабвуфер. Из неплохих колонок с хорошим звуком, приближающихся по качеству звучания к музыкальным центрам, я бы отметил Altec Lansing ACS 45. Честно говоря, продукция Jazz Hipster мне не особенно нравится. Из дешевых колонок устойчивым спросом пользуется Primax-60. При цене в 21$ она имеет неплохие параметры: 2x4W, частотный диапазон — от 70Hz до 16kHz. Как правило, покупатели прислушиваются к моим советам и покупают то, что я им советую, хотя все решают по своим финансовым возможностям, причем ценовой класс делится на два типа: до 30-40$ либо от 120$ и выше. Имеется очень классная модель — Yamaha YMSTMS25, которая состоит из деревянного сабвуфера (15W) и двух сателлитов (по 5W на канал), причем сателлиты имеют возможность крепления к стене, а стоят они всего лишь 128$. Это просто прекрасный комплект. По дизайну мне нравятся Altec Lansing 45 и 48: скромно и со вкусом».

Артем Скубрай
(продавец-консультант магазина «Белый ветер»):

«Наибольшим спросом у наших покупателей пользуются колонки Jazz Hipster 200-ой и 300-ой серии, а также 71-ые Sony. В наличии имеется продукция фирмы Genius (продукция прочих фирм в этом салоне не представлена — прим. Э.Р.). Чаще всего покупают Jazz Hipster по цене до 40$».

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

АКЕЛЛА ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРОГРАММА ЧЕРЕЗ РИСОВАНИЕ ОБУЧИТ ВАШИХ ДЕТЕЙ: ГРАММАТИКЕ, АРИФМЕТИКЕ, НОТНОЙ ГРАМОТЕ, ГЕОГРАФИИ, ОСНОВАМ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И МНОГОМУ ДРУГОМУ.





ПЕРВЫЙ УЧЕБНИК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-8 ЛЕТ. В ИГРОВОЙ ФОРМЕ ПОМОЖЕТ ВАШЕМУ РЕБЁНКУ БЫСТРО ИЗУЧИТЬ ОСНОВЫ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ БУКВАРЬ ДЛЯ ВАШЕГО РЕБЁНКА





ДЕТСКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ АТЛАС. СТРАНЫ И КОНТИНЕНТЫ, ГОРОДА И ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

ОФОРМЛЕНИЕ МИХЕЕНКОВ. В

СПРАВОЧНИК АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2.0



НАИБОЛЕЕ ПОЛНЫЙ НА СЕГОДНЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КАТАЛОГ НА НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ НОВЫХ И ПОДЕРЖАННЫХ АВТОМОБИЛЕЙ, С ОПИСАНИЯМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ. ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ И ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА "ЭКЗАМЕН В ГАИ". РАССКАЗ О ВЕДУЩИХ АВТОМОБИЛЬНЫХ ФИРМАХ ВСЕГО МИРА, СТАТЬИ И СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ТЕМЫ: ЗАКОН И АВТОМОБИЛЬ, ГАИ, СТРАХОВАНИЕ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ВСЁ ВЫ НАЙДЁТЕ В НОВОМ "СПРАВОЧНИКЕ АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2"



акелла™

-Постоянно обновляемый ассортимент
Более 1000 наименований CD-ROM и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431 ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН
находится по адресу :
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
ВОРОНЕЖ
ООО "МУЛЬТИМЕДИА & ..."
394000 ул.Среднемосковская д.27
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр
34-3576

ЕКАТЕРИНБУРГ:
"TIM"Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12) 37-1452
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал
"Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудею 7/9 "Arcade"
22-3487

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ НА БОЛЕЕ 1000 НАИМЕНОВАНИЙ CD-ROM И VIDEO CD ДИСКОВ ОХВАТЫВАЮЩИЙ ВЕСЬ РОССИЙСКИЙ АССОРТИМЕНТ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НА НАШЕМ СЕРВЕРЕ WWW. AKELLA. COM., ИЛИ ЗАКАЗАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 230-37-66 ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ПО ПОЧТЕ ЗАПРОСИВ ПО АДРЕСУ: 113054 МОСКВА А/Я 35 "ПОСТ-ПРЕСС". СРОК ДОСТАВКИ ДИСКОВ ОКОЛО 2-Х НЕДЕЛЬ; ОПЛАТА ПРИ ПОЛУЧЕНИИИЮ

WWW. AKELLA. COM

ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ

СКОРО!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Между небом и землёй





УНИКАЛЬНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НА 2-Х CD-ROM, СОДЕРЖАЩАЯ ВСЕ АЛЬБОМЫ, ВИДЕОКЛИПЫ, ТЕКСТЫ ВСЕХ ПЕСЕН С АККОРДАМИ, БОЛЕЕ 1000 ФОТОГРАФИЙ И ВСЁ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО СВЯЗАННО С ЛЕГЕНДАРНОЙ РОК-ГРУППОЙ "КРЕМАТОРИЙ"



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Онлайн RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	EverQuest Team
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, Direct3D-совместимая видеокарта (3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.everquest.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Ultima Online, MUD

EverQuest

Сергей
ДРЕГАЛИН

ЭТО либо что-то революционное, либо самый жесточайший обман...

ДОЛГАЯ ОНЛАЙНОВАЯ НОЧЬ...

Когда речь заходит об онлайновых играх, то мне непременно вспоминается одна история, связанная с бесконечными часами игры в Diablo на Battle.net. Дело было поздней ночью, когда я, устав от бесконечных PK и Cheater'ов (хотя, разумеется, и сам этим грешил), решил немного поиграть в свое удовольствие и быстренько состряпал канал, обозвав его «Only for non-PKs and non-cheaters» или как-то в этом духе. Через несколько минут я уже шатался по подземельям с магом, который может и был не слишком уж крутого уровня, но играл честно, а, главное, грамотно. Он все время оказывался в нужное время в нужном месте, прикрывая меня с тыла (я играл за воина) или отвлекая на себя слишком уж рьяных врагов. Так вот, где-то ближе к Аду я обратился к своему напарнику с вопросом: «Есть ли у тебя что-то, высасывающее жизнь?» — имея ввиду оружие с суффиксом Leech или Vampire. «О, да...», — ответил он, и я каким-то сверхъестественным образом уловил в его фразе горькую усмешку, — «Моя жена».

Конечно же, это была шутка немолодого семьянина, которому, как выяснилось позже, оказалось около сорока. Обратите внимание, не пятнадцать, не двадцать, даже не тридцать лет, а почти четыре десятка. Каким же образом этот человек оказался на просторах Battle.net, имея на своих плечах массу повседневных забот, связанных с семьей, работой, детьми?

Всему виной «болезнь» онлайновыми играми. Это наркотик, запретный плод, единожды вкусив который, тянешься за ним снова и снова. И совершенно не играет роли, сколько тебе лет, каковы твои увлечения и чего ты стоишь в реальной жизни. Как это ни банально звучит, но в нашем с вами бытие отсутствуют магические кнопки save/load, поэтому, совершив ошибку, нет возможности переиграть все заново. Да и вообще, социум и его законы вынуждают человека жить по навязанным правилам и заковывать свою индивидуальность в рамки определенных законов. А это жутко тяготит.

Игры, подобные Ultima Online, любая из MUD (Multi-User Dungeons/Dimensions), отчасти Diablo и другие, дают возможность проявить свое эго в той ипостаси, которой, возможно, нет места в нормальном социуме. Иначе, если обойтись без мудреных словечек, вы можете быть тем, кем хотите. Близко ремесло убийцы — пожалуйста, становитесь PK. Мечтали заняться кузнечным делом — добро пожаловать. Просто жаждете общения — и в этом случае вас ждут с распростертыми объятиями.

Вообще, чем более глубоко продумана игра, чем больше в нее заложено различных возможностей, чем сложнее ее экономико-политическая модель, тем более она перспективна в смысле виртуальной вселенной. И трижды плевать, насколько игровые правила соответствуют реальным ситуациям и законам, главное, чтобы работали причинно-следственные связи и принципы здравого смысла — этого вполне достаточно. Взять, к примеру, Ultima Online — великолепная в смысле продуманности игра (хотя, конечно, и в ней есть масса багов и недоработок), наложившая на себя руки исключительно по техническим причинам. Если бы не бесконечная перегруженность серверов, которые просто не смогли справиться с возложенной на них задачей, и некоторые другие чисто технические проблемы, то игра бы постоянно расширялась и привлекала к себе все новых и новых людей. Но, увы, Ultima Online только раззадорила аппетиты, а сама тихонько ушла со сцены. После этого «ухода по-английски» игровой мир внимательно отслеживал появление на горизонте достойной альтернативы... И она не заставила себя долго ждать.





EverQuest — «Вечный Поиск» — новый онлайновый проект от Sony Interactive, который должен стать культовой сетевой (в самом широком смысле этого слова) игрой. **EverQuest** не позиционируется как потенциальный «киллер» Ultima Online, причем, не только оттого, что «лежачего не бьют». Просто **EverQuest**, несмотря на некоторые сходства, на деле будет кардинально отличаться от Ultima, и «пересекаться» указанные проекты станут исключительно по части поддержки тысяч игроков в режиме on-line...

Подробности? Читайте дальше, причем повествование начнем, пожалуй, с предыстории, точнее, с ее краткого изложения. На официальных сайтах лежит «полновесный» вариант, если вы в достаточной мере владеете языком, то не поленитесь, загляните и почитайте оригинальный текст; поверьте, он того стоит.

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ О НОРРАТЕ

Много тысячелетий назад, когда земли Норрата были девственно чисты и первозданно дики, на этот райский уголок обратила свой тяжелый мудрый взор Великая Хрустальная Драконесса Вишан, Властительница Поднебесья. Ударом своей огромной когтистой лапы она оставила на земле огромные рваные борозды, заявив тем самым свое право на владение этими землями.

Видит бог, Вишан была слишком горда и надменна, чтобы опустить свой взгляд вниз. Под землями Норрата была целая сеть пещер и проходов, которые приметил другой Первозданный — Брелл Серилис, Властитель Подземелий. Не особенно церемонясь, он воздвиг портал, из которого стали появляться всевозможные создания. Вскоре жизнь под Норратом стала даже более активной, нежели на его поверхности. Брелл Серилис, преисполненный чувством удовлетворения своими деяниями, свернул портал в Живом Камне, спрятав его в одной из пещер подземного лабиринта. Поговаривают, что отступники родом из Пэйнила знают то место, где захоронен портал, но им не хватает познаний (а может быть, и чего-либо еще) чтобы воспользоваться его мощью.

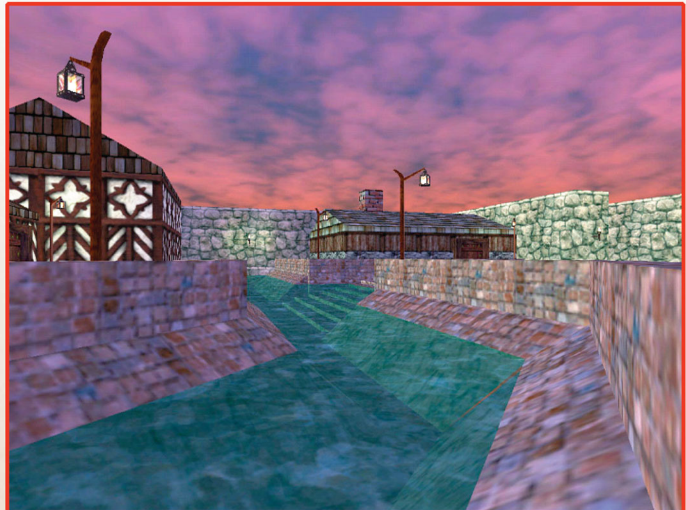
Вскоре пожаловали и другие гости: Великая Мамаша Тунаре и Властитель морей Прексус. Стало ясно, что если четыре Первозданные Силы начнут битву за













планету, то от нее мало что останется. Вследствие этого, пришлось придти к компромиссу: каждый из Великих населял земли небольшим по численности народом. В небесах летали драконы — выводок Великой Драконессы. Брелл создал гномов — подземных жителей, сильных и выносливых работяг. В бездонных глубинах океана Прексус оставил своих детей — кедгов. А на суше потрудилась Тунаре, сотворив с помощью своей ментальной силы самых прекрасных и грациозных созданий, которых можно себе только представить - эльфов. Именно последние привлекли ненужное внимание Иннорyука, Принца

...Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившим пристанищем для Черных Эльфов...

Ненависти. В своей ветхой башне Иннорyук выжидал подходящего момента, накапливая огонь черной ярости. Участвовать в разделе планеты Принц не мог, так как за нечестивые помыслы он был проклят богами, и ему оставалось лишь уповать на собственную хитрость и подлость. Иннорyуку, в конце концов, удалось выкрасть эльфийских Короля и Королеву и затащить их в свой мир, где много веков царили лишь злоба и боль. Медленно, в течение трех тысяч лет, он раздирал эльфов на куски, как физически, так и ментально. Затем он собрал куски тех, кто был когда-то Светом, и собрал их по-своему, в извращенной садистской манере. Так появились на свет Темные Эльфы — уродливые создания, некогда бывшие доблестными сынами Тунаре. Не обременяя себя лишними ожиданиями, Иннорyук забросил Черных Эльфов — свои семена мести — назад на Норрат.



Но все это — предания давно минувших дней, и никто точно не знает, как обстояли дела в те лихие времена. Зато доподлинно известно, что люди стали активно осваивать земли Норрата около трех тысяч лет назад. Прошло совсем немного времени, и на землях материка Антоника появились первые деревеньки и города — Кейнос, что на западе, и Фрипорт, что на востоке. Постепенно утихала взаимная вражда, тем паче, что людям было не слишком выгодно истощать самих себя, хватало и внешних врагов. Росли города, развивалась экономика, изучались научные и магические знания, осваивались новые территории, в общем, жизнь кипела.

Но, как всегда, причиной новых бед стали обычные человеческие пороки. Многие вожди были довольны тем, что имели, и таких было большинство. Но были и владыки, жаждущие большего. Уже давно ходили в народах легенды о гномах, эльфах, могучих артефактах, волшебных книгах — все это заставляло сжиматься сердца алчных вождей. Были, правда, и те, кто искренне желал обрести знания и узнать побольше о народах, населявших земли Норрата. Восстание поднял блестящий мыслитель и храбрец Эруд, не обладавший крепким здоровым телом, но имевший несгибаемую волю и закаленный дух. Он собрал под своим флагом всех тех, кто жаждал новых знаний, и вместе с ними отправился в далекое плавание. Волею судеб смельчаки оказались на острове Одус, хранившем в себе множество древних секретов. Там был основан город Эрудин, названный так в честь предводителя небольшого племени отступников. Эрудин стал пристанищем для всех, кто желал приоткрыть завесу таинства магических наук: в городе образовались три магические школы — Волшебников, Чародеев и Колдунов; те, кто проходил обучение в этих школах, именовали себя Высшими. Здесь наше повествование, наконец, подходит к той ключевой фигуре, которая изменила ход истории Норрата и заставила события развиваться в совершенно ином русле. Имя этому некогда человеку — Мирагул...



Мирагул был самым талантливым и перспективным учеником, но как часто бывает с гениями, отличался крайне высокомерным и себялюбивым характером. Мирагул не признавал своих сородичей, ни тех, что остались на востоке, ни тех, с кем он делил место под солнцем в Эрудине. Больше всего его выводило из себя то, что ни одна из трех магических школ не могла дать ему всех тех знаний, которыми он стремился обладать. Мирагул чувствовал ограниченность и специфичность знаний, преподносимых школами. Вскоре юный маг нашел единомышленников, и их число с каждым днем становилось все больше и больше. Вместе они с рвением изучали те магические секреты, которые тщательно скрывались от большинства учеников. Вскоре возникла четвертая школа магии, и ее ученики стали называть себя Некромансерами...

Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившим пристанищем для Черных Эльфов. Маг узнал, что там есть не только ценные артефакты, но и целые библиотеки с книгами, раскрывающими магическое искусство древних. Мирагул понял, что пришла пора действовать. Он с помощью могущественного заклинания сумел разделить свое эго на четыре части, каждая из которых была с виду обычным человеком. Все эти четыре составляющие он направил в разные школы магии для того, чтобы максимально овладеть магическими науками.

Заговор был раскрыт. Но к тому моменту у Мирагула было множество единомышленников и соратников, поэтому город охватила гражданская война. Жи-

тели Эрудина сражались на протяжении нескольких веков, используя вместо стали и камня магию и колдовство. Итог этой войны был страшен — тысячи невинно убиенных, разрушенные здания, стертые с лица земли целые кварталы... Еретики были вынуждены сдаться, и были с позором изгнаны из Эрудина; они отправились на юг и там воздвигли свой город-цитадель, который назвали Пэйнил.

А что сам Мирагул? Он, в отличие от многих, не потерял контроль и не был ослеплен теми событиями, которые происходили в его родном городе. Воспользовавшись сумятицей, он сумел похитить множество ценных артефактов и книг и вместе с ними отправился на корабле к берегам земель, некогда оставленных его соплеменниками. Но спокойной жизни в Кейносе ему вкусить не пришлось, так как повсюду были эрудинские шпионы, которые постоянно выслеживали мага-еретика. Испытывая состояние, близкое паранойе, он бросился бежать сначала на север, а затем на восток, моля своих покровителей, чтобы те помогли ему избежать встречи с варварами. После многих недель странствований Мирагул, наконец, выбрался к огромному озеру, около которого он и затаился.

Несмотря на все те испытания и невзгоды, которые уготовила судьба Мирагулу, его мозг не работал в холостую. Он внимательно изучал все те артефакты и книги, которые ему удалось прихватить с собой из Эрудина. Он не пропустил ни одну страницу, ни одной строчки, ни одной буквы; его познания в магии стали столь обширны и всеобъемлющи, что в какой-то момент Эрудин без опаски покинул свое пристанище. Но не за примирением или покаянием отправился могущественный маг, его целью было получить новые знания и силу.



Однажды Мирагул неожиданно для себя натолкнулся на народ карликов, которые называли себя хоббитами. Обитали эти коротышки не так уж далеко от того места, где маг хранил свои бесценные книги и артефакты. Опасаясь этих милых существ и трясясь за свои сокровища, Мирагул решил отправиться еще дальше на север, прочь от всего живого и разумного. Пройдя лиги и лиги пути, маг вышел на огромное заснеженное плато, которое не снимало своего покрова в течение круглого года. Это место вполне подходило старому магу.

Мирагул начал трудиться. Он решил создать обширный подземный мегаполис с множеством туннелей и залов. Маг, естественно, не стал привлекать рабочую силу, а обратился к волшебству, прокладывая себе дорогу в земле с помощью заклинаний. Медленно, но неуклонно подземелье становилось все больше и больше; зал за залом, туннель за туннелем, проход за проходом — так Мирагул творил свою сокровищницу и лабораторию на протяжении сотен лет. Когда же работа была окончена, маг с ужасом для себя понял, что он сильно состарился и дни его сочтены.

Эта была самая страшная мысль, которая посетила его за последнюю тысячу лет. Не раз становившись свидетелем смерти, не раз убивав, Мирагул ни разу не задумывался о смерти всерьез, продлевая свою жизнь разными заклинаниями и снадобьями, но сейчас он как будто впервые увидел свое покрытое морщинами лицо и услышал прерывистое хриплое дыхание.

Единственной надеждой Мирагула был давно покинутый остров Одус, куда маг отправился при помощи сооруженного им телепортала. Он немедленно отправился в южные земли острова, чтобы найти тех еретиков-Некромансеров, которые, возможно, владели секретами вечной жизни. Некромансеры с охотой приняли своего одряхлевшего единомышленника в стенах Пэйнила и поделились с ним своими достижениями. То, что увидел Мирагул, заставило отступить его отчаянье и привело в порядок спутавшийся клубок мыслей. Дело в том, что Некромансеры научились оживлять трупы и превращать их в зомби, а, как известно, зомби живут вечно. Это подтолкнуло Мирагула на определенные мысли, и он поспешно собрался в свою лабораторию, отказавшись от участия в штурме Эрудина (к тому времени Некромансеры скопили достаточно нечисти для штурма города).







Мирагул собрал остатки своего могущества и начал готовить последнее заклинание, которое, по замыслам, должно было превратить его в Лича. Но маг не успел обстоятельно и тщательно подготовиться, слишком уж быстро покидали его жизненные силы.

Сотворенное наспех сложнейшее заклинание оказалось с изъяном: Мирагул действительно стал Личем, но его душа не переселилась в бессмертную оболочку, а навеки осталась заключенной в талисман, спрятанный в глубинах подземелья под снежным плато...



БЕССРОЧНЫЙ КВЕСТ

EverQuest по жанру относится к онлай-

КЛАССЫ

Warrior

Воин — обязательный класс в любой RPG, не стал исключением и EverQuest. У этого персонажа самое большое число HP, кроме того, воин лучше всех владеет оружием, особенно колюще-режущим. Может носить любой тип доспехов и брони.

Cleric

Основное предназначение клириков — лечение раненых. В принципе, могут и постоять за себя, обрушив на противника гнев своего божества.

Paladin

Паладины представляют собой некий гибрид воина и клирика. Обладают преимуществами обоих классов, но до определенной степени, в частности, HP у паладинов меньше, нежели у воинов. Кроме этого, обладают некоторыми уникальными умениями.

Ranger

Рейнджеры — нечто среднее между друидом и воином. Лучше всего себя чувствуют на открытых пространствах.

Shadow Knight

Призрачные рыцари — темная разновидность паладина, смесь воина и некромансера. Эти рыцари — прислужники сил зла, от которых они получили ряд уникальных способностей.

Druid

Друиды — жители лесов и степей, находящиеся в полной гармонии с природой. Ни одно животное не набросится на друида, если только сам друид не нападет на него первым. В основном применяют естественную магию, основанную на природных силах.

Monk

Монах постоянно совершенствует свой дух и свое тело, превратив последнее в опасное оружие. По этой причине избегает пользоваться большинством оружия и доспехов. Боги наделили монаха способностью усиливать атаку за счет магических заклинаний.

Bard

Бард обладает бархатным тембром и виртуозно играет на музыкальных инструментах. Способен очаровывать своим исполнением слушателей (лирическая баллада — чем не магия?). Обладает очень ограниченным набором скиллов воина, но, разумеется, стать таким же мастером по владению оружием барду не суждено.

Rogue

Вор-бродяга. Представитель весьма загадочного класса, для которого «день» начинается в полночь. Кто-то с пренебрежением отзывается о бродягах, как об обычных ворах, кот-то с ноткой страха называет их профессиональными убийцами... Истина, как это обычно бывает, лежит где-то посередине. Бродяга владеет большинством типов оружия, но честной схватке предпочитает удар в спину; умеет открывать замки и воровать вещи.

Shaman

Шаман — племенной колдун, в целом схожий с клириком. Но, в отличие от последнего, шаман может с успехом применять не только лечащие заклинания, но и атакующую магию.

Necromancer

Некромансер — черный колдун, специализирующийся на умерщвлении и на всем том, что связано со смертью. Владеет заклинаниями, которые оживляют







новым ролевикам или RPG. Вместо привычной для многих изометрии, используется вид от первого лица или внешняя камера. В остальном же **EverQuest** полностью соответствует классическим RPG. По сути, игра представляет собой MUD с неплохой графической оболочкой.

Главная особенность игры — одновременная поддержка более тысячи игроков на каждом из игровых серверов, плюс возможность переключаться между серверами. Место найдется всем, так как мир Норрата огромен, и, чтобы пройти его из одного конца в другой, потребуется уйма реального времени; больше того, после релиза создатели обещают постоянно расширять границы виртуального мира, отодвигая границы и населяя области новыми персонажами.

Кроме игроков, территории Норрата будут заселят и NPC, которых можно встретить повсеместно. С неигровыми персонажами можно торговать, меняться вещами, сражаться, получать от них квесты или узнавать новости. В целом, NPC в **EverQuest** будут играть не меньшую роль, чем в незабвенной Ultima Online.



Масла в огонь подливают могущественные артефакты, спрятанные в самых разных уголках виртуального мира. Естественно, они хорошо охраняются самыми разными монстрами. Впрочем, противников можно будет встретить практически где угодно — от заброшенных зданий, до пригородов мегаполисов.

Создание персонажа, как и в любой другой RPG, заключается в «накидывании» характеристик. Выбрать своего героя можно из 12 рас и 14 классов (см. врезку); кроме этого, можно выбрать пол и отличительные признаки (цвет волос, кожи).

Скорее всего, все персонажи будут храниться на серверах онлайновых служб, причем пока не известно станут ли за это взимать некоторые денежные средства. В любом случае, подключение к серверам **EverQuest** не будет бесплатным, но конкретная цена и форма оплаты умалчиваются.



Немного удручающе выглядят минимальные системные требования — Pentium 200, 32Mb RAM и обязательное наличие трехмерного ускорителя, поддерживаемого Direct 3D или Glide. Зато к графике, что наглядно подтверждают скриншоты, нет претензий, движок игры вполне «тянет» на уровень сносной 3D action игры, хотя, разумеется, до Unreal или Quake 2 ему далековато.

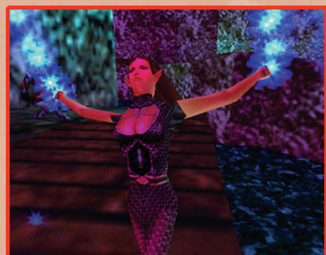
Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die By The Sword и Dark Vengeance...

ОСОБЕННОСТИ И НЮАНСЫ

Коли в **EverQuest** будет не менее тысячи игроков, то в обязательном порядке возникнет желание поговорить с кем-нибудь из них. Для общения предусмотрено несколько вариантов: во-первых, вы можете проорать что-то, и вас услышат все, кто находится в радиусе сотни метров (приблизительно); во-вторых, можно сказать фразу и простым голосом, не напрягая голосовых связок, и тогда вас услышат только те, кто находился рядом (в пределах десятка метров); в-третьих, никто не мешает собраться стайкой и тихонько пошептаться (метр-полтора); наконец, в-четвертых, можно приватно отправить кому-либо сообщение. Если вдруг вы нарветесь на какого-нибудь крикуна или слишком назойливого персонажа, то можно будет пропустить мимо ушей его реплики, набрав «ignore» (имя персонажа).

Земли Норрата слишком обширны (одиннадцать городов и около сорока территорий, где можно найти что-либо интересное), чтобы путешествовать по ним на своих двух. Поэтому предусмотрена возможность применять специальные заклинания и путешествовать на кораблях. Правда, установка магических порталов — занятие только для опытных и могущественных магов.

Весьма интересна система поединков в **EverQuest**. Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die





мертвых и заставляют сражаться на его стороне; кроме того, некромансер может высасывать жизнь из своих жертв.

Wizard

Чародей много странствует в поисках древних магических знаний. Именно поэтому он владеет заклинаниями, которые позволяют видеть то, что лежит вне поля зрения обычного глаза, и с помощью магии в мгновенье ока путешествовать на большие расстояния. Помимо этого, чародей обладает заклинанием полного разрушения, которое является очень эффективным даже против весьма продвинутых оппонентов.

Enchanter

Колдун способен использовать скрытый потенциал не только в людях, но и практически в любых вещах. Например, колдун может усилить атаку меча или заставить кого-либо сражаться на своей стороне. Есть у него и несколько атакующих заклинаний, но они не идут ни в какое сравнение с аналогичными заклинаниями чародея.

Magician

Волшебник — великий мастер по сотворению, он может с легкостью создать кусок хлеба и так же элегантно вызвать огненного элементаля. Волшебник, в отличие от чародея, не обладает сильными атакующими заклинаниями, но в своей области он непревзойденный специалист.

НАВЫКИ

Abjuration

Клятвенное отречение. Защищает персонажа от сильного холода.

Alteration

Метаморфоза. Скилл связан с изменением природы вещей, как реальных, так и ментальных.

Archery

Стрельба из лука. Персонажи, обладающие этим скиллом, получают преимущество при стрельбе из луков, арбалетов и т.п.

Backstabbing

Удар в спину. Уникальный скилл бродяги. Атакуя противника со спины, бродяга может нанести критический удар, отнимающий уйму HP.

Bash

Сильный удар. Некоторые классы персонажей могут сбить противника с ног, дезориентируя его, понижая его защиту и прерывая процесс сотворения заклинания.

Block

Блок. Уникальный скилл монаха. Блокировка атаки противника.

Blunt, Slashing & Piercing Weapons

Тупое, режущее и колющее оружие. Скилл дает преимущество при применении указанных типов оружия.

Channeling

Передача. Позволяет сократить время, необходимое на сотворение заклинания.

Conjuration

Колдовство. Привнесение в реальность элементалей, энергетических облаков и т.п.

Disarm

Обезоруживание. Выбивание из рук противника оружия.

Divination

Ворожба. Позволяет видеть скрытые объекты.

Dodge

Уклонение. Этот скилл помогает





By The Sword и Dark Vengeance. Создатели игры заверяют, что никакого «дерганья» и резких движений из-за лага (lag) не будет, по их словам, «это как игра на фортепьяно под метроном — в реальном времени, но с четко установленным шагом». При потере связи ваш персонаж не окажется беспомощной жертвой для более удачливых оппонентов, в этом случае для управления будет задействован AI. Кто знает, возможно, оптимальным будет ввязаться в драку и быстренько сделать ноги, т.е. прервать соединение. Затем, минут черед пять, вновь вернуться в игру, полюбоваться на поверженного врага и потом снова заняться поисками новой жертвы...



Никаких признаков turn-based в **EverQuest** даже не предвидится; только real-time. Правда, не ясно, как долго будут продолжаться сутки в виртуальном мире игры и что будет с персонажем в режиме off-line. На эти вопросы однозначно ответит бета-тестирование, а пока можно только гадать.

Экономическая модель представлена в **EverQuest** достаточно просто. Насколько можно судить, будет прослеживаться только связь «спрос-предложение», но, возможно, в будущем система торгово-рыночных отношений усложниться и будет более реалистичной.

Немаловажная роль отводится религии. Совершенно точно известно, что в **EverQuest** изначально предусмотрено множество религий и вероисповеданий; возможно, в дальнейшем можно будет создавать и свои собственные секты. В любом случае, религия оказывает огромное влияние на ваш персонаж; кроме того, вера может оказаться ключом к новым квестам и заданиям.

О наборе опыта пока умалчивается. Но известно, что очки experience points получит не только, к примеру, воин, непосредственно убивший монстра, но и клирик, который его по ходу боя лечил. В общем, если персонажи объединяются в группу, то опыт тем или иным образом разделяется между всеми участниками.

УРОЖЕНЦЫ НОРРАТА

В **EverQuest** вы можете «завести» до восьми персонажей. Но это не значит, что вы сможете переключаться между ними и управлять всей восьмеркой за один сеанс игры, на самом деле каждый раз доступен только один персонаж. К слову, имя каждого из персонажей проверяется на предмет соответствия правилам High Fantasy.

На просторах Норрата можно найти 12 рас: варваров, темных эльфов, карликов, эрудитов (жителей Эрудина), гномов, полуэльфов, хоббитов, высших эльфов, людей, огров, троллей, лесных эльфов. Вероятно, после официального старта игры появятся новые расы и/или классы. При определенных ситуациях возможной будет смена класса персонажа, но при этом потеряется часть достижений и умений.

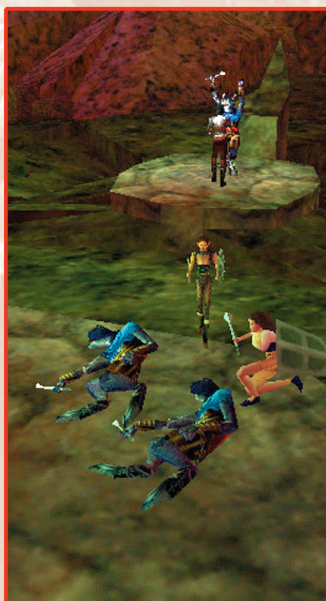


У персонажей будет классический набор характеристик, включающий в себя силу, обаяние, выносливость, мудрость, интеллект, ловкость и подвижность. Все эти характеристики могут расти с повышением уровня, и, кроме того, на их значения могут оказать влияние артефакты и магические предметы, причем, как в ту, так и в другую сторону.

Персонажи будут обязательно отличаться по внешнему виду, что облегчит их визуальную идентификацию. Кроме того, графически смогут отражаться и все изменения, связанные со сменой оружия, брони и предметов экипировки.

EverQuest не предоставляет тех широких возможностей по выбору профессии и специализации, которые предоставляла Ultima Online. Вы не сможете сделаться кузнецом или булочником, но зато есть возможность поторговаться при покупке/продаже предметов. Кроме того, намеками упоминается о каких-то дополнительных возможностях.

Персонаж может перетаскивать на себе до 21 предмета. Похоже, что существует только количественное ограничение, вес роли не играет. Расширить число



уходить от атак противника при сражении.

Dual Wield

Оружие в обеих руках. Определенные классы могут атаковать с двух рук, тем самым увеличивая количество наносимых противнику повреждений.

Evocation

Защитный скилл. Дает защиту от заклинаний массового поражения (fireball, force и др.).

Foraging

Фуражирование. Умение набирать с собой еду в дорогу.

Hand-to-Hand

Рукопашная. Уникальный скилл монаха. Увеличивает эффективность атак при драке без оружия.

Kick

Удар ногой. При сражении, в те моменты, когда не используется меч, персонаж может поддать противнику ногой.

Meditate

Размышлять. Скилл позволяет более быстро запоминать заклинания.

Pick Lock

Открывание замка отмычкой. Уникальный скилл бродяги.

Safe Fall

Безопасное падение. Уникальный скилл монахов. Монах, не носящий тяжелых доспехов и оружия, может падать с очень больших высот, не получая практически никаких повреждений.

Sense Direction

Чувство направления. Врожденное умение ориентации, некий аналог компаса. Правда, не стоит полностью доверять этому скиллу.

Singing

Пение. Уникальный скилл бардов. Чем более приятным тембром голоса обладает бард, тем больший эффект он оказывает на слушателей.

Steal

Кража. Уникальный скилл бродяги. Позволяет выкрадывать предметы как у NPC, так и у других игроков.

Stringed Instruments

Струнные инструменты. Уникальный скилл барда. Повышает эффективность от исполнения баллад.

Swimming

Плаванье. Скилл, доступный для всех классов.

Wind Instruments

Духовые инструменты. Уникальный скилл барда. Как и в случае со струнными инструментами, повышает эффект от исполнения баллад.

слотов можно при помощи дополнительных мешков или рюкзаков.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Скиллы в **EverQuest**, как и в любой RPG, делятся на две группы: общедоступные и уникальные для какого-либо класса. Для того чтобы составить общее представление, посмотрите врезку «Умения».

Первоначально каждый из персонажей обладает ограниченным набором умений, потом, по мере накопления опыта, этот список расширяется. Пока умалчивается, можно ли получить новые скиллы у NPC, зато известно, что умения не будут ухудшаться и становиться менее эффективными, если ими не пользоваться в течение долгого времени.

Повышение скиллов происходит по мере их использования. Однако существует ограничение на рост умений из расчета на один уровень опытности, иначе все скиллы вырастут до максимума очень быстро.

МАГИЯ ПРОТИВ СТАЛИ

В **EverQuest** будет пять школ магии. Система применения заклинаний, по всей видимости, базируется на MP (mana/magic points). У каждого из персонажей-магов изначально будет присутствовать базовый набор заклинаний, к которому впоследствии он сможет добавить новые. К сожалению, **EverQuest** не предусматривает возможности создания новых заклинаний, но тех, что будут реализованы в полной версии игры, должно быть более чем достаточно.

Очень много вопросов возникает по поводу сбалансированности мага и воина (имеются в виду не конкретные классы, а специализация). Разработчики утверждают, что «...каждый класс имеет свои преимущества и недостатки. При некоторых обстоятельствах маг может одержать верх над воином и наоборот».

Особняком от всех магов стоят некромансеры. Эти лиходеи смогут применять особые заклинания, связанные с воскрешением мертвых. Причем, с ростом уровня некромансера будет увеличиваться не столько количество оживляемых им зомби, сколько их боевые характеристики.

ИГРОВАЯ СРЕДА И NPC

NPC вам встретятся в **EverQuest** куда чаще, нежели другие «живые» игроки. Ничего плохого в этом нет, так как почти каждый из NPC способен поделиться с вами информацией или поручить какое-нибудь ответственное задание. Некоторые неигровые персонажи вообще мало чем будут отличаться от игроков, и определить кто есть кто не так-то просто.

Ни NPC, ни тем более монстры не будут трусливо убегать прочь при вашем появлении. На атаку они ответят атакой (подчас магической), а многие из монстров сами нападут первыми. Всего же в **EverQuest** около 40 типов монстров с уникальными повадками и способами ведения боя. При сражении можно призвать на свою сторону союзников, применив определенную магию. Например, некромансер может оживить мертвых, которые будут сражаться на его стороне, а маги способны вызвать элементалей.

В городах находится стража, основное назначение которой — поддерживать порядок и спокойствие. По идее, у добропорядочных граждан не должно возникать проблем со слугами закона. Больше того, если вы сумеете удрать в город от противника, который вас атаковал, то стража, возможно, окажет вам поддержку и разберется со злодеем. Но, разумеется, такое возможно не во всякой ситуации — все зависит от мощи напавшего NPC и силы городского гарнизона.

МАТЕРИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ И АРТЕФАКТЫ

Артефактом в **EverQuest** считается какой-либо уникальный магический предмет, встречающийся в единственном экземпляре. И таких предметов, по всей видимости, будет великое множество.

Однозначно выявить лучший тип доспехов или оружия в **EverQuest** весьма проблематично. Все зависит от конкретной игровой ситуации; например, отличная кольчуга, дающая защиту от огня, может очень пригодиться около извергающегося вулкана и оказаться практически непригодной на холодных ледяных равнинах.

Что касается твердой валюты, то в EverQuest она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.

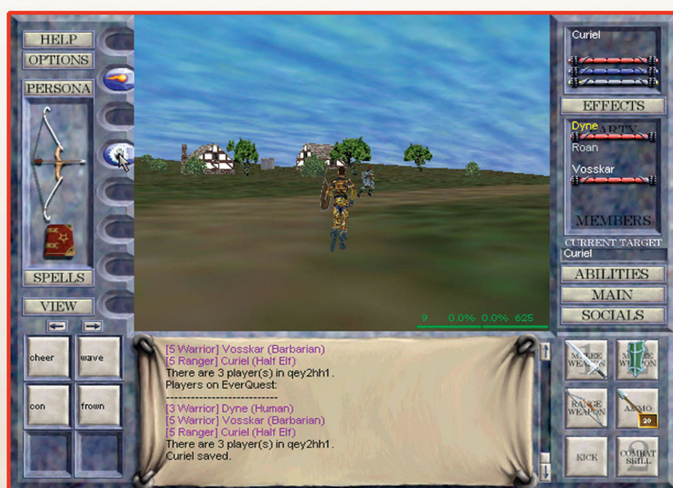
Пока не решено, как станут чиниться, продаваться и покупаться предметы. Скорее всего, в определенных местах будут соответствующие NPC (типа кузнеца из Diablo), хотя стопроцентной уверенности по этому вопросу нет. Возможна реализация специальных заклинаний, связанных с починкой предметов.

Что касается твердой валюты, то в **EverQuest** она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.

КВЕСТЫ, ЗАДАНИЯ, ПОРУЧЕНИЯ

Квесты и задания должны быть самими разнообразными. Обещают как простейшие поручения, так и опаснейшие задания, которые выполнить под силу лишь самым продвинутым персонажам. Окончательно баланс квестов установит бета-тестирование.

Далеко не все квесты будут предопределены, многие задания создадутся случайным образом и станут совершенно уникальными. Кроме того, часть заданий будет создаваться game master (GM), например, для отдельных персонажей, гильдий или религиозных сект.



Конечно, ожидать постоянных заданий от GM не нужно (это же живой человек, и усмотреть за каждым из тысячи игроков ему не под силу), но при определенном везении вместо квеста от NPC вы получите квест от самого GM.

Около каждого из городов обязательно будет доска объявлений, на которой можно оставить и свою пару строк. Скорее всего, подобные доски объявлений окажутся испещрены различными вариантами обмена или просьбами об отмщении от невинно убиенных.

ГИЛЬДИИ И КЛАНЫ

Гильдии — неотъемлемый атрибут любой сетевой игры, **EverQuest** не исключение. Часть гильдий будут изначально присутствовать в игре, часть — создаваться в процессе. Предположительно, членам гильдий выдадут специальную униформу, также они будут наделены некоторыми специальными способностями. Для наиболее активных и многочисленных гильдий предусматриваются специальные уникальные квесты.

Гильдия или клан может «застолбить» за собой территорию, если истребит на ней всех NPC и PK. В **EverQuest** нет верховного правителя, в отличие от Ultima Online, поэтому нарекать себя владыкой может кто угодно, были бы для этого реальные основания.

Собственно, ничего не мешает гильдиям объявить друг другу войну, только для разборок им придется подыскать относительно пустынное место, так как творить подобные беспорядки в крупных городах им не позволит стража.

АНТИСОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ PK И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ

Достаточно интересно решена в **EverQuest** проблема с PK (player killer). В самом начале игры, при создании персонажа, вы должны четко и ясно сказать, будете ли вы заниматься этим грязным делом (в дальнейшем вам специальным образом сообщат, кто из окружающих персонажей PK, а кто — no-PK). В случае положительного ответа, вы становитесь уязвимыми для атак других игроков со всеми вытекающими отсюда последствиями, если нет — то ни один из игроков (разумеется, NPC и монстры в расчет не принимаются) не сможет даже косвенно (например, от взрыва fireball) причинить вам вред.

Ну, а если вы решили исподтишка помогать PK, прикрывшись маской благодетеля? Не выйдет, даже если вы лишь подлечивали PK, не ввязываясь в драку (независимо от того, с кем сражался PK), все равно вы будете причислены к племени убийц.

Если вы объявили себя как no-PK, то вы лишитесь возможности воровать вещи у игроков и собирать предметы с трупов PK; правда, у NPC по-прежнему можно будет что-нибудь стянуть. PK могут воровать предметы у кого угодно.

Чувствовать себя в относительной безопасности можно только в городах, где вас охраняет стража, или в гильдиях, где вас будут окружать верные единомышленники.

Но вполне возможно, что когда-нибудь беспощадный меч PK настигнет вас, и ваш персонаж погибнет. В этом случае вы потеряете почти все свои пожитки и, что более важно, лишитесь многих умений и способностей. Официального ограничения на количество смертей нет, но слишком дорого обходится отбытие в мир иной, чтобы им злоупотреблять. **СИ**





ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия + RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sir-Tech
РАЗРАБОТЧИК:	Sir-Tech
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-120, 16 MB RAM
ОНЛАЙН:	http://www.sirtech.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	X-COM3, Incubation, Soldiers at War, Wages of War

Jagged Alliance 2

Юрий ***ПОМОРЦЕВ***

«Значит, вот как у вас делают на Западе...». © ИВАН

НЕХИТОВЫЙ ХИТ

Если хотите, считайте это криком души, хотя правильней было бы назвать данную статью измышлениями по поводу игры **Jagged Alliance** (далее **JA** или «**Альянс**») и тех ее особенностей, которые быстро вознесли ее на вершины моего собственного «Top 100». Не отрицаю, я поклонник **JA**, и более того, «**Альянс**», пожалуй, одна из самых моих любимых игр. Знакомство с **JA** состоялось примерно два года назад, и с тех пор я частенько (можно даже сказать, регулярно) возвращаюсь к этой игре, для того чтобы вновь «тряхнуть стариной».

Есть на свете игры, которые зовутся хитами. А это значит, что они способны затянуть в свои сети на очень долгое время. Примеров великое множество, начиная от доисторических Arcanoid и Metal Mutants и заканчивая еще тепленькими Unreal и Might And Magic VI. Увы, «**Альянс**» редко становится подобной «самой-самой» игрой, хотя и являлся, не побоюсь этого слова, хитом. По причинам, которые я раскрою несколько позже, **JA** не слишком-то котировался у игрового населения нашей с вами родины (на Западе к нему относятся с куда большим уважением). На мой взгляд, есть два взаимосвязанных препятствия, которые оттолкнули многих российских геймеров.

Первая причина «нелюбви» — обязательное знание английского языка на приличном уровне (по крайней мере, около среднего) для того, чтобы разобраться в самом игровом процессе и тех задачах, которые ставит игра. В принципе, данный подводный камень легко обходится, если заполучить небольшое руководство, размер которого находится в пределах четырех-пяти страниц. Конечно, при таком обьеме будут отражены только самые общие вещи, но, уж поверьте на слово, этого хватит, чтобы понять что к чему и оценить потенциал игры. Полноценное же руководство «потянет» страниц эдак на пятьдесят. О чем это говорит? Все очень просто — научиться играть в **JA** — дело максимум получаса, а вот научиться побеждать и выигрывать... Иными словами, в «**Альянсе**» игроку дается весьма большая свобода, цена которой — ответственность за каждый поступок. Но только не подумайте, упаси Бог, что **JA** исповедует принцип радикальной реалистичности. Нет и еще раз нет! «**Альянс**» очень динамичен и находится в постоянном развитии. Мир игры будет раскрываться постепенно, по мере прохождения; обязательно будут появляться какие-либо новые, скрытые доселе особенности, возможны неожиданные повороты и непредвиденные кардинальные перемены. Игровая среда **JA** — живая, динамичная, а главное, тщательно продуманная, и лишь после всего этого — реалистичная.

Второе препятствие также является следствием незнания языка. Дело в том, что **JA** — очень стильная и, я бы даже сказал, культовая игра. Мир «**Альянса**» может первоначально показаться весьма поверхностным, но первое же серьезное знакомство с игрой показывает ошибочность подобного суждения. Для каждого наемника, а их в игре шесть десятков (в Deadly Games — семьдесят), есть своя предыстория, подчас весьма оригинальная и интригующая. Кроме того, практически у каждого прослеживаются какие-то уникальные и индивидуальные черты (не считая различий в базовых характеристиках). Это выражается, в частности, в личных симпатиях (не все наемники переносят друг друга), в хладнокровии (многие с трудом переносят гибель или увольнение товарищей по оружию и требуют повышения заработной платы), в реакции на появления врага (от по-армейски четкого «Обнаружен противник» до панического «Боже, я погибну!»), в способах «саморекламы» при найме (от «Ты видеть — моя очень хороший доктор» до «У нас общее хобби — сбрасывать трупы в воду»), в поведении на поле боя (от отказа стрелять до невозможности сдвинуть наемника хотя бы на шаг после того, как тот открыл огонь по противнику). Перечень можно расширить до станицы, а при желании и более, но для общей иллюстрации приведенных примеров, я думаю, хватит. Вот только чтобы по достоинству оценить эти маленькие штрихи, которые и создают богатый антураж **JA**, требуется знать пресловутый английский язык. Одним из решений данной проблемы (не штудировать же школьные учебники по «инязу» :)) является грамотная локализация, которая передала бы все тонкости и нюансы игры. Задача, как вы понимаете, очень непростая, но все же решаемая. К слову, **JA2** будет профессионально и стильно переведен на русский язык компанией Бука, поэтому указанные проблемы автоматически отпадают.

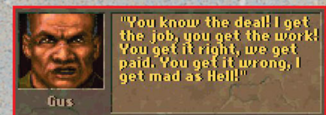
Есть, на самом деле, и третье маленькое «но», которое является не таким уж глобальным. Нужно обладать некоторым запасом терпения. Если вы не особенно равнодушны к компьютерным играм вообще и к хорошим играм в частности, то наберитесь терпения и осильте эту статью. Я не собираюсь расхваливать **JA** или представлять оную игру в радужном свете (и уж тем более навязывать), просто перечислю факты и поделюсь некоторыми соображениями. Выводы о том, насколько **JA** соответствует вашим вкусам и представлениям о «хито-



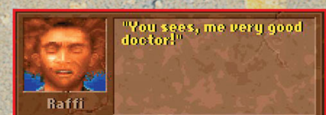
(DG) Экипировка наемника перед выходом на миссию. К слову, Нэйлс никогда не расстанется со своей косухой, хотя она дает лишь 5 процентов защиты. На вашу робкую попытку предложить ему бронежилет, последует угрожающее «Don't even think about it!».



(JA) Остров Метавира во всей своей красе. Пока под нашим контролем находится лишь один сектор, на остальных пятидесяти девяти вольготно расположился Сантино со своей бандой.



(DG) «Большой Белый Босс» — Гас из DG. Он очень любит напускать на себя важность, с пафосом произнося прописные истины. А вообще, вводит вас в курс дела по поводу предстоящего задания.



(DG) Классическая реклама — «Ты видеть, моя хороший доктор». Это с показателем в 4 процента по медицине...



(DG) Знаменитый Иван со своей неизменной ушанкой. Кстати, он наезжает на не менее знаменитого Майка.



(DG) На миссии. Возможно, что за этой репликой последует выстрел в Ивана.



(JA2) Эксклюзив. По идее, в бета версии игры нельзя встретиться с инопланетянами. Но, кажется, нам это удалось.



(DG) Некто по фамилии Gates. Уж не тот ли самый?..



(DG) А вот и тот самый Interrupt. В данном случае ход противника был прерван Иваном.



(DG) Молотов коктейль — штука опасная. Замечу, что подобный коктейль можно приготовить из следующих ингредиентов: склянки, куска материи, газовой канистры и масленки. Только пусть подобную игрушку собирает профессиональный взрывник (например, Фидель).

вой игре», делайте сами.

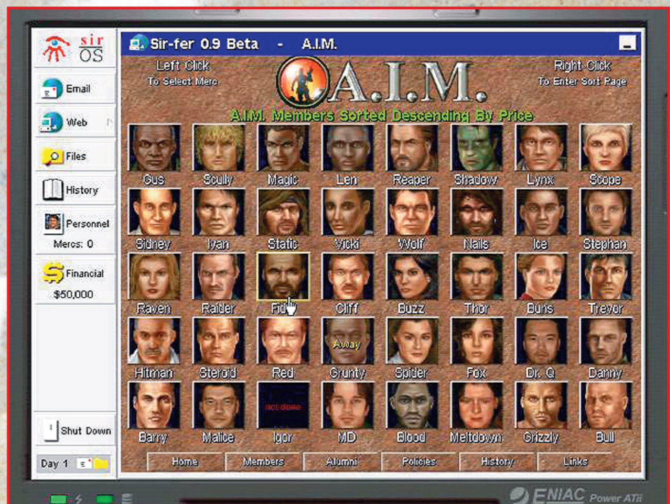
НАЧНЕМ С НАЧАЛА

Жанр **JA** официально кличется как «Strategy Role-Playing Simulation», но на практике обычно используется более простая формулировка «action-strategy». Ближайшие «родственники» **JA** — классическая трилогия X-COM (Interceptor и иже с ним в расчет по понятным причинам не принимаются), Incubation и не особенно популярные Wages Of War на пару с Soldiers At War. Но, как мне кажется, последняя парочка стала жертвой «реалистичности в ущерб играбельности». В **JA** больше условностей, но все они в известной мере оправданы и направлены на повышение динамизма.

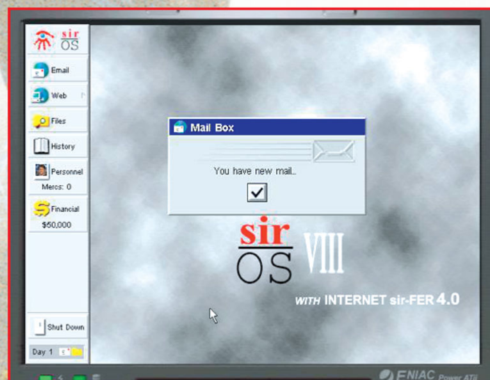
Классический **JA** (тот, который не Deadly Games) представляет собой нелинейный набор миссий, крепко, можно сказать, намертво, связанных единым сюжетом или, точнее, единой целью. События игры разворачиваются на несуществующем острове со звучным названием Метавира, который примечателен своей растительностью — мутировавшими после ядерного взрыва деревьями. На этом фантастическая часть сюжета исчерпывается, и начинаются более реальные вещи. С деревьев собирают сок, который очень высоко ценится из-за своих лечебных свойств. На Метавире находится несколько перерабатывающих заводов, обладающих ограниченной производственной мощностью (т.е. завод может «обслуживать» не более определенного числа деревьев). Едем дальше. Остров разделен на шестьдесят секторов и к моменту начала игры пятьдесят девять из них захвачены злодеем Лукасом Сантино и его людьми. Ваша цель — восстановить контроль над островом, задав жару лиходею Сантино.

Игрок в **JA** представлен командиром отряда наемников, набор которых осуществляется через специальную организацию A.I.M. (международная ассоциация наемников). Как уже отмечалось выше, число «крутых парней с крутыми стволами» ограничено, и, кроме того, первоначально не всякий из них согласится с вами работать (чтобы заполучить под командование настоящих профессионалов, нужно обладать высоким рейтингом, а откуда его взять-то в самом начале?).

Итак, кое-как набрав подходящую команду, можно приступать к ее экипировке и подготовке к сражениям. Но этим ваши полномочия не ограничиваются, так как помимо ведения боевых действий нужно еще и покумекать по поводу финансирования (каждый наемник будет обходиться вам в копеечку, пропорциональную его «крутизне»). Единственным источником доходов являются деревья (точнее, их сок), причем тариф простейший — больше деревьев, больше денег. Но, при ближайшем рассмотрении, вы сталкиваетесь с еще одной проблемой, связанной с необходимостью организовать должную инфраструктуру для налаживания процесса сбора ценного сока. Составляющими инфраструктуры являются сборщики сока (тапперы), охранники секторов и, наконец, перерабатывающие заводы. Тапперов и охранников придется нанимать из рядов местного населения, уплачивая им определенную сумму, которая, правда, на пару порядка меньше, чем стоимость вашего отряда наемников. Как видите, **JA** содержит в себе не только военное, но и стратегическое зерно. Теперь добавьте для полноты картины общение с NPC и получение определенных заданий (квестов). Небольшой пример. С какого-то момента, глядя на ваши успехи и рост доходов, местные жители начнут потихоньку роптать по поводу повышения заработной платы. Что же, без охраны и тапперов не обойтись, поэтому вы будете вынуждены удовлетворять их требования (никаких аналогий с ситуацией в нашей стране не напрашивается?) и выплачивать более высокие гонорары (кстати, в таких случаях всегда есть возможность поторговаться). Вдруг до вас доходят слухи, что в одном из секторов, находящемся под контролем Сантино, располагается погост. Вам недвусмыс-



(JA2) 40 наемников из A.I.M. Разумеется, релиз предполагает гораздо большее количество, но уже сейчас можно заметить в списке новые имена и лица.



(JA2) «Вам почта, сэр!». Кто знает, возможно это новое глобальное задание, а может быть, всего лишь реклама...



(JA2) Бой. Судя по всему, противникам не поздоровится, так как Gus и Magic — весьма крутые ребята.



(JA2) Карта страны. В отличие от Метавиры, здесь есть трехуровневые подземные коммуникации.



(JA2) Бой продолжается. Несмотря на то, что Gus находится на открытом пространстве, попасть в него достаточно трудно, так как он почти слился с землей.

ленно намекают, что коли сумеете отвоевать кладбище, ваша популярность среди местного населения заметно возрастет, что реально означает уменьшение стоимости содержания тапперов и охраны, а главное — увеличение числа желающих занять эти должности.

В общем, как не трудно заметить, **JA** жив не одними только сражениями. Стратегическая составляющая играет немаловажную роль и является в изрядной степени интерактивной. Иными словами, окружающий мир (в лице местного населения и NPC) будет вполне законно реагировать на ваши действия. Но, как бы там ни было, ваш рейтинг определяется в первую очередь успехами на военном поприще. Поэтому, посвятив некоторое время знакомству с наемниками, надо переходить к подробному разговору о военных действиях.

ИВАН И КОМПАНИЯ

Не ждите, что в ассоциации будут лишь одни псы войны, на самом деле там представлена очень разношерстная компания. Из шестидесяти наемников лишь примерно десяток-полтора умеют грамотно обращаться с оружием и знают толк в ремесле киллера, примерно половина представляет собой «ни рыбу, ни мясо», а оставшиеся обычно используются как механики, доктора, «грузовички», пушечное мясо и т.п. В отряде может быть до восьми участников.

Как определяется специализация наемников? А очень просто — по базовым характеристикам. Всего их девять: здоровье, ловкость, сноровка, мудрость, медицинские навыки, техническая грамотность, обращение с взрывчатыми веществами, меткость и класс (кроме последнего все характеристики выражаются в процентах, что не особенно реалистично, зато крайне удобно; класс - качественная оценка наемника, обычно не превышающая десяти). Тот, кто хоть немного знаком с жанром RPG, без труда узнает слегка видоизмененный набор «классических» характеристик. Хотя можно даже и не применять свои знания по жанру RPG, просто судите с точки зрения здравого смысла. Например, несложно догадаться, что наемник с хорошим здоровьем, высокой подвижностью, а главное, с отличной меткостью - прирожденный убийца, а хлипкий очкарик со стопроцентной технической грамотностью - прирожденный механик. Аналогично можно выделить доктора (знание медицины), «грузовичок» (высокая подвижность и ловкость) и т.д.

Но не думайте, что все обстоит так гладко. Как не бывает в жизни однозначно «белого» и «черного», так и не бывает в ассоциации однозначно «крутых» или никчемных наемников. Взять, к примеру, Ивана Долвича. Пожалуй, он самый продвинутый из наемников начального класса (первоначально к вам пойдут работать лишь ребята первого или второго класса) и обладает великолепными боевыми характеристиками. А вот умение работать с взрывчаткой, медицинские навыки и механика - так себе.

Как правило, наемника необходимо выбирать с прицелом на его дальнейшее развитие, благо все характеристики могут повышаться, стремясь к своему максимуму. Ближе к финалу игры Иван из весьма неплохого солдата, превращается в настоящую машину для убийств, класса эдак седьмого-восьмого. Он вполне может потягаться даже со знаменитым Майком (самый «крутой» парень в игре, доступный для найма, ни и цена у него соответствующая). В JA отсутствует система Experience Points, так как она не годится с точки зрения реализма. Развиваются именно те умения (характеристики), которые наиболее активно эксплуатируются наемником. Т.е. если он стреляет, то развивается меткость, разминирует взрывпакеты - улучшается умение обращаться с взрывчатыми веществами, лечит раненых - повышаются медицинские навыки и т.п. Кроме этого, вы можете принудительно заставить наемника тренироваться в той или иной области (в этом случае он не идет «на дело», а остается дома и тренируется). Где-то до шестидесяти-семидесяти процентов характеристики растут очень быстро, потом рост потихоньку замедляется и после восьмидесяти едва ползет, хотя заветное значение в 100 все же реально достижимо.

Никто не заставляет вас в обязательном порядке выходить на миссию. Сидите на базе, зализывайте раны, чините оружие (наемники с высоким показателем по механике, как правило, сидят «дома», так как «отсталость» остальных характеристик делает их пребывание на поле боя смертельно опасным). Часто помимо полевого доктора (оказывает первую помощь прямо на миссии; в принципе, сгодится любой наемник с показателем по медицине не ниже десяти), будет необходим и хирург (максимально высокие показания по медицине, остальные — не играют роли, так как лечение будет производиться на базе), так как полевой доктор лишь перевязывает раны, а хирург производит полный курс



(JA2) Ход оппонентов.



(JA2) Общение с NPC. Правда, этот мальчуган как раз и не настроен общаться.

Война и Мир

Чтобы захватить соседний город, необходимо прорваться сквозь полосу защитных башен. Уничтожить башню могут два-три отряда лучников или один отряд арбалетчиков. Чтобы их хватило больше, чем на одну башню, лучников надо прикрывать рыцарями или копейщиками. Под камнями башен перестраиваться трудно, поэтому нужную формацию лучше принимать еще на подходе к полю битвы.

Чтобы застать противника врасплох, атаковать надо внезапно и с неожиданной стороны. Обход города может затянуться неизвестно на сколько, так что высылать армию придется загодя. Чтобы армия по пути не умерла от голода, перед выходом солдат надо хорошенько покормить.

И одновременно с военной экспедицией отправить всех свободных крестьян в каменоломню за камнями для ваших защитных башен – на тот случай, если кто-нибудь в это же самое время решит захватить и ваш собственный город.

Время от времени проголодавшийся фермер захаживает перекусить в харчевню. Крестьянам и солдатам харчевня предлагает свежие булки, баварские колбаски и молодое вино. Булки в харчевню доставляет пекарь, который выпекает их из муки. Муку производит мельник, который перемалывает собранную пшеницу. А пшеницу сеет и собирает уже знакомый нам фермер.

Между тем иногда вместе с фермером харчевню навещает и свинарь, который тоже не прочь отведать свежеприготовленные колбаски. Колбаски в харчевню привозит колбасник, который вытягивает их из отборной свинины. Свинину колбаснику доставляет мясник, который разделывает принесенные крестьянами свиные туши. А туши и тушки получаются из свиней и поросят, которых выращивает вышеупомянутый свинарь.

Вот такая вот средневековая жизнь протекает в славном городе Магдебурге: война и мир, связанные в одну цепочку. Заходите в гости, не пожалеете!



ElectroTECH® multimedia

www.electrotech.ru

«Добрая, забавная и удивительно глубокая средневековая стратегия, в которой можно не только всячески развивать свой город, но и вести активные боевые действия по всем правилам военного дела!»

Страна Игр, #8'1998



TopWare INTERACTIVE

www.topware.com

Спрашивайте «Войну и мир» в сентябре в ближайшем игровом магазине рядом с вами, или в центральном московском магазине ElectroTECH Multimedia по адресу ул. Маросейка 6/8 (м. Китай-Город), тел. (095) 921-77-77.

Оптовый отдел: тел. (095) 928-30-31, факс (095) 928-75-18, email: root@electrotech.ru.

Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

Real-time medieval strategy War and Peace is a complete Russian localisation of Knights & Merchants, produced by Joymania Entertainment/TopWare Interactive of Germany, co-published in the CIS by Snowball Interactive and Electrotech Multimedia. To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact either Nataly Moiseenkova at Electrotech Multimedia (nataly@electrotech.ru, www.electrotech.ru) or Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www.snowball.ru).

лечения. Но злоупотреблять домашней обстановкой не желательно, так как ваш рейтинг обратно пропорционален количеству дней, потраченных на борьбу с бандой Сантино. Последствия падения рейтинга могут быть весьма плачевными — от повышения зарплаты местным рабочим, до ухода из команды наемников.

Итак, распределив обязанности в команде (на первых порах «дома» остается лишь механик, так как ему всегда найдется что чинить; доктор понадобится в дальнейшем, когда «разборки» с головорезами примут более серьезный характер; наконец, тренировки наиболее эффективно проходят на поле боя, поэтому не особенно рассчитывайте на тренировки наемников в стенах базы) и экипировав наемников, можно приступать непосредственно к боевым действиям.

ВОЙНА С «КРАСНОРУБАШЕЧНИКАМИ»

Головорезы Сантино (фигурки в красных рубашках) будут досаждать вам на протяжении всей игры. Каждый из них, равно как и любой из ваших наемников, обладает рядом характеристик. В явной форме вы их видеть не сможете, но по манере поведения или по экипировке несложно сделать прикидочную оценку. При штурме последнего сектора (и прилегающих к нему) вам встретятся настоящие профессионалы с отличной экипировкой и высочайшими характеристиками.

Сражения происходят в походовом режиме, т.е. «сначала наши, потом ваши». Эта простая схема весьма сильно оживляется за счет так называемых «Interrupt», когда ваш ход (или ход противника) прерывается и на время передается другой стороне. Ну, например, представьте, что ваши ребята штурмуют дом, в котором сидят люди Сантино. По неосторожности ваш не слишком-то ловкий и сноровистый наемник вламывается в дверь, наделав при этом шума - мертвого можно разбудить. А враги тем временем только и ждут появления гостей. Неудивительно, что после открывания двери появится надпись «Interrupt», и каждый из «краснорубашечников» сочтет за свой долг выпустить в бедолагу всю обойму.

Вообще, в **JA** выдается на ход минимальное количество AP (Action Points) по сравнению с аналогичными играми. Например, в X-COM их примерно вдвое (а то и втрое) больше. Расход AP, разумеется, зависит не только от самого действия, но от предмета, с которым оно выполняется, а также от умения наемника обращаться с данным предметом. Поясняю на примере. Предположим, что выстрел из неудобного помпового ружья отнимает 15 AP, в то время как выстрел из M16 требует около 9 AP (для одного и того же наемника). С другой стороны, настоящий профессионал выстрелит из того же помпового ружья быстрее (т.е. потратив меньшее число AP), чем «чайник» из M16 (и, кстати, не факт, что последний не заклинит редко встречающуюся винтовку). В идеале, профи за ход сумеет сделать перебежку, пару прицельных выстрелов и «на закуску» присесть. Всего-то... Но, как показывает практика, серьезные парни исповедуют простой принцип «one shot — one kill», т.е. один выстрел (ну, максимум два) — один труп.

В большинстве случаев захват сектора сводится к уничтожению всех людей Сантино, которые патрулируют эту территорию. Но есть несколько миссий (спецзадания или квесты — как вам больше нравится), где требуется более вдумчиво отнестись к военным действиям. Не удержусь от еще одного примера. В определенный момент под вашим контролем будет больше деревьев, чем смогут обработать заводы. Выход один — захватить еще один такой перерабатывающий завод. Вот только вас предупредят, что Сантино пронюхал о ваших планах и заминировал основные помещения. Если вы будете действовать напропалую, то часть завода просто взлетит на воздух, и для его восстановления потребуется продолжительный по времени ремонт. Понятно, что такой расклад вам не особенно выгоден, так как вы будете по-прежнему терять часть своего дохода — «лишние» деревья на время ремонта так и останутся необработанными. Существует и другой вариант, который, правда, требует более тихих и аккуратных действий. Но тут есть одна тонкость — из всего вашего арсенала не поднимут шума только ножи и пистолеты с глушителем. А это, увы, далеко не самое эффективное оружие в игре. Кроме того, для штурма понадобятся очень подвижные и ловкие наемники, которые не наделают много шума. Прикидывайте, решайте, какой из вариантов для вас окажется более предпочтительным.

После того, как все враги в секторе будут уничтожены, игра переходит в real-time режим. Это сделано для удобства — у убитых врагов можно (нужно) собрать все оружие и предметы экипировки, в походовом режиме это было бы утомительно. Единственный минус real-time — достаточно быстрый расход времени, которое необходимо экономить, ведь после семи вечера ваша команда автоматически отправляется на базу.

Про миссии можно рассказывать много и долго, но ударяться в частности мне бы не хотелось. Добавлю только, что «краснорубашечники» — не единственная проблема, с которой вы столкнетесь, помимо них портить настроение будут мины, различные ловушки и хищные рыбы, которые ох, как любят полакомиться плавающими наемниками...



(**JA2**) Обнаружен противник — в секторе находится десять вооруженных головорезов против четверых наемников. Но раз уж в команде есть Иван, то в успехе можно даже не сомневаться.

DEADLY GAMES ИЛИ JAGGED ALLIANCE 1.5

DG был весьма ожидаемым сиквелом, так как разработчики обещали реализовать в нем все то, что осталось нереализованным в оригинальной игре. Собственно, больше всего раздражало отсутствие возможности продажи/покупки предметов.

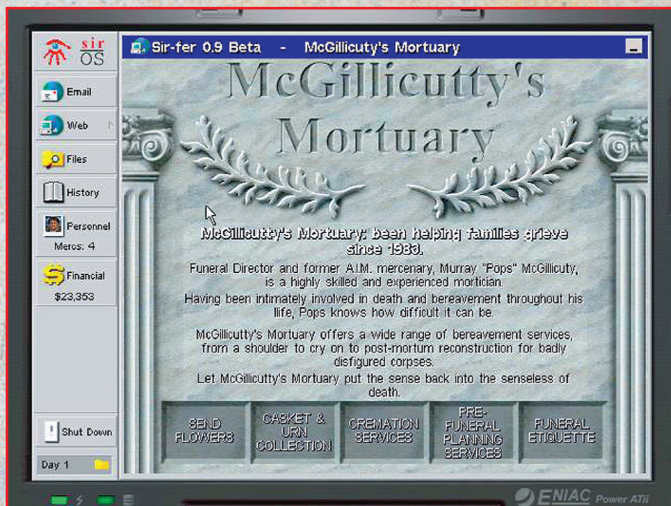
Что же, в DG действительно были учтены многие пожелания. Появилась долгожданная купля/продажа, причем выполненная весьма неортодоксально. На базу периодически заглядывает скряга Мики (кстати, изрядный любитель спиртного), который предлагает определенный набор предметов на продажу и не прочь купить что-либо у вас (в обоих случаях можно поторговаться). Любопытно, что ценовая политика Мики сильно зависит от ваших с ним отношений. Торговец обязательно попытается вас надуть (устанавливая изначально явно завышенную цену), если вы сами будете не совсем с ним честны (например, продавая сильно неисправные предме-



(**JA2**) Похоже, после передачи письма будет выполнен самый первый квест в игре.



(**JA2**) Интернетовские сайты: первый — по продаже оружия, второй — по мемориальным процедурам, третий — по страхованию.



(JA2) Похоронная контора. Ее директор — небезызвестный наемник. McGillicutty. Интересно, а его похороны будут бесплатными?..

ты и оружие или постоянно завышая цены). В общем, Мики — личность весьма колоритная и подчас непредсказуемая.

Помимо финансового менеджмента, был расширен список A.I.M., в нем появилось десять новых имен. Добавились новые виды оружия, различные приспособления, разнообразились территории (снег, грязь, джунгли и т.п.). В комплект вошел даже продвинутый редактор, предназначенный для создания собственных миссий и кампаний. Но, но, но...

У DG не было сверхзадачи, не было даже простой конечной цели. Просто предоставлялся набор миссий, весьма поверхностно связанных между собой. Увы, пройдя пару разных кампаний, играть как-то больше не хотелось. Да и морального удовлетворения победа не приносила. От разнообразного и достаточно навороченного **JA** осталась лишь военная часть. Как это ни обидно, но DG был призван лишь слегка подсластить пилюлю в ожидании настоящего сиквела.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ И ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

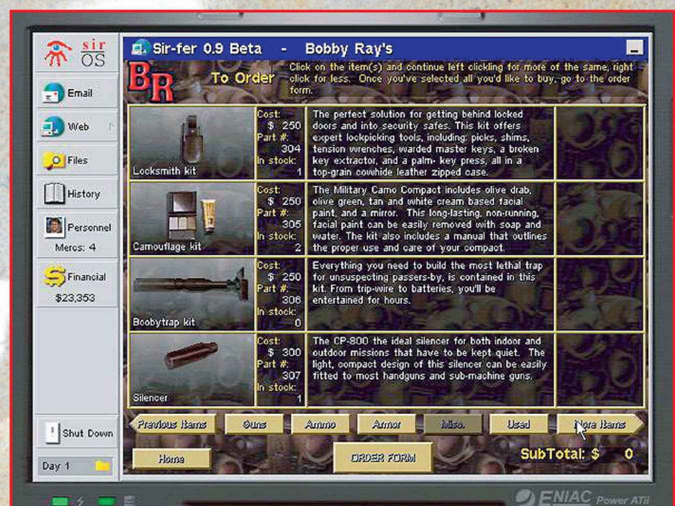
Здесь хочется выразить огромную признательность компании Бука, которая любезно предоставила возможность ознакомиться с бета-версией игры. Поэтому я имею возможность не только делать прогнозы, но и поделиться первыми впечатлениями.

Итак, **JA 2**. Нет сомнений — это настоящий сиквел со всеми вытекающими отсюда последствиями. По духу **JA 2** близок к оригинальной игре, но по своей «навороченности» — переплевывающий DG раз эдак в десять.

Одно из наиболее кардинальных новшеств — полностью измененный графический движок игры. Не так уж важно, что поменялись спрайты и анимация, важно то, что новый engine привносит новые, возможно неожиданные, особенности в игровой процесс. К примеру, есть возможность лазать по стенам и крышам, ползать по-пластунски; большинство предметов наделено рядом реальных физических характеристик (вес, объем, габариты), освещение зависит от времени суток, пули проходят навылет и т.п. В целом, от прежнего движка игры осталось лишь воспоминание; **JA 2** куда больше похож на Fallout, нежели на предшественников.

Игра протекает в реальном времени до тех пор, пока кто-либо из вашего отряда не натолкнется на противника. С этого ключевого момента балом правит turn-based режим, хотя и во время боя можно переключиться в real-time.

Наемники — «знакомые все лица», плюс еще несколько, не особенно знакомых. В числе прочих новобранцев объявился Игорь Долвич, племяш Ивана. Графика и физиономии всех наемников были перерисованы, и теперь они выглядят немного по-другому, но узнаются легко. К базовым характеристикам добавились еще две — сила (strength) и лидерство (leadership). Сила влияет на максимальный вес переносимых предметов, на способность высадить дверь и т.п.



(JA2) Продажа всевозможных приспособлений. Как видно, число предложений ограничено.

A.I.M. перекочевал на просторы Internet, отдавая тем самым дань моде и информационному прогрессу. Изменилась система найма. Отныне вы должны определиться, на какой срок заключается контракт с наемником: на день, на неделю или на две недели, причем, цена зависит от продолжительности контракта. Абстрактный пример — пусть наемник стоит тысячу за один день, недельный контракт обойдется в пять тысяч, а двухнедельный — в девять. Но это еще не все затраты, вы должны также внести определенную страховку, которая, в случае смерти бойца, отправится к его родственникам. И, наконец, необходимо выкупить все то оружие и оборудование, которым располагает наемник. Поэтому недельный контракт с Ивашкой, который стоит две с половиной тысячи в день, обойдется примерно в двадцать с лишним тысяч. При этом не забывайте, что первоначально на вашем счету около пятидесяти тысяч «зеленых».

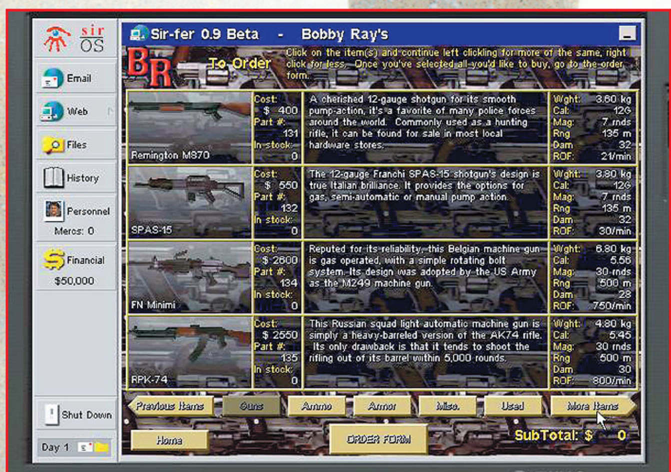
Как правило, задания и квесты будут приходить к вам по электронной почте, по ней также будут поступать и различные рекламные сообщения. В первый же день придет e-mail от некой организации I.M.P. (Institute for Mercenary Profiling), которая предложит склепать персонаж, который и будет олицетворять вас на поле брани. К слову, создание персонажа проходит через огромный ряд вопросов, которые служат для определения характеристик виртуального наемника — от внешности и привычек до типа голоса и манер.

Так же в Internet от Sir-Tech можно встретить и другие любопытные сайты. Например, по торговле оружием. Или по организации похорон (для частичного восстановления рейтинга после смерти наемника). Причем, новые ссылки будут появляться прямо по ходу игры.

JA 2 славен обилием квестов; их количество планируется порядка нескольких десятков. Получить задания можно не только посредством электронной почты, но и прямо в зоне боевых действий от NPC.

Таинственная страна, где у власти стоит маниакальный узурпатор, представлена не только привычной наземной поверхностью, но и развитой подземной инфраструктурой (всего четыре уровня). Сомневаюсь, что спуститься под землю можно будет в любом секторе, но сам факт существования андеграунда весьма радует. На карте присутствует также некоторое количество ключевых точек — населенных пунктов, каждый из которых характеризуется вашим влиянием и отношением к вам местного населения.

Теперь немного прогнозов. **JA 2** весьма перспективный проект. Однозначно ((с) В. Жириновский). Причем, не только с точки зрения фэнов, но и с точки зрения практически любого геймера. Возможно, для подавляющего большинства знакомство с серией **JA** состоится именно со второй части игры, и на это, как мне кажется, есть три весьма веские причины. Во-первых, играм подобного стиля уделяется все больше внимания, так как перенасыщение real-time'ом заставило игровые массы обратиться и к другим жанрам. В этом смысле **JA 2** должен появиться «в нужное время и в нужном месте». Вторая причина заключается в полной и грамотной локализации (русификации) Sir-Tech'овского проекта. Для многих это снимает неудобства, связанные с незнанием языка. И, наконец, третья, самая главная причина. Разработчики действительно здорово выкладываются и стремятся довести игру до совершенства, оттачивая gameplay и максимально повышая играбельность, не забывая и об общей стилистике. В их словах чувствуется не только ответственность за свое детище, но и искренняя любовь. А не это ли самое главное?



(JA2) Продажа оружия. Увы, на данный момент ничего купить нельзя. Out of stock.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Parsoft Interactive
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Air Warrior 3

Fighter Squadron

Александр ***ЧЕРНЫХ*** *Олеся* ***ЛАСКОВА***

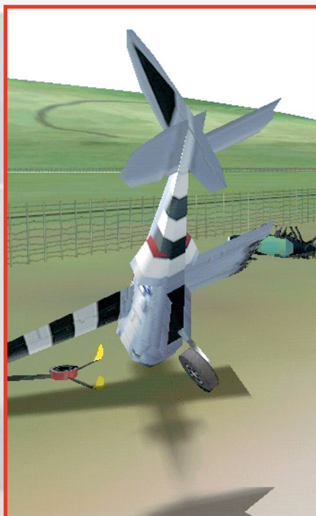
Долгожданный ПРОРЫВ в жанре авиасимуляторов.

Со времен SWOTL и Battle of Britain было создано множество игр, в которых отражались события, происходившие в небесах времен Второй Мировой. Выли двигатели «Фокке-Вульфов», падали и взрывались «Спитфайры», стрекотали пулеметы «Б-17». Эту же тему продолжает творение компании Parsoft Interactive под названием **Fighter Squadron**, о котором сейчас пойдет речь.

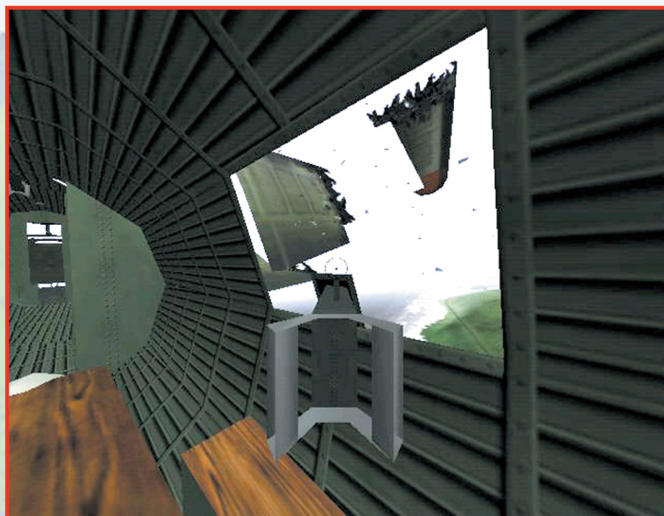
На самом деле, об этой игре говорят уже больше года: частенько мелькают заметки в игровых журналах, потихоньку бурлят чаты и форумы любителей авиасимуляторов в Интернете. Ну, а издатели игры — Activision — подливают масла в огонь, рассказывая о новых подробностях работы над проектом в очередном интервью. Но теперь ждать выхода игры осталось совсем недолго. Впрочем, если доступная информация об этой игре достоверна хотя бы на две трети, то под надписью **Fighter Squadron** на рекламном стенде мы, вероятно, увидим табличку «Продано».

Работа над игрой близка к завершению. Надо сказать, проект с момента своего рождения рос не по дням, а по часам. Так, например, если изначально в SDOE планировалось поместить только восемь самолетов, то теперь их десять: английские «Mosquito mk IV», «Typhoon mk IB», «Lancaster mk II» и «Spitfire», американские P-38 J «Lightning», P-51D «Mustang» и B-17g «Flying Fortress», немецкие FW-190A, Me-262 и Ju-88A. Набор довольно-таки банальный, но исполнение впечатляет.

В игре будет три территории: Германия — долины и равнины, северная Африка — пустыня, и Британия — холодное английское побережье. За каждую из сторон — Англию, Германию и Америку — можно проиграть по 30 миссий в однопользовательском режиме. Но ак-



Физическая модель, используемая в игре, необыкновенно детализована и сложна.



При желании пилот может пересестьна место пулеметчика и самостоятельно вести огонь по противнику... и по собственному самолету.







виртуализированные кокпиты самолетов разнятся от модели к модели и представляют из себя практически точные копии интерьеров реальных машин. Внешность летучих ребят также недалека от реальной.

ДОСТОИНСТВА

Революционная практически во всех отношениях игра, один из самых серьезных симуляторов за последние несколько лет, возможность делать то, о чем мы всегда мечтали — создавать собственные самолеты.

НЕДОСТАТКИ

Как вы уже поняли, без мощного компьютера тут ловить нечего. У нас еще есть время закупиться 3d-картами и Пентиумами-2? Надеемся, да.

РЕЗЮМЕ

Грандиозный проект. Ждем. Все.



ОРКИ

клуб компьютерных игр

Клубные новости

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 955-01-20
E-mail: zorki@cityline.ru
www.club.orky.ru



Игроки нашего клуба (и не только они одни) заметили значительное снижение цен.
Нынче 1 час игры днем стоит 8 рублей!
Час игры ночью стоит 5 рублей.

В клубе появилось 20 новых машин, их характеристики говорят сами за себя: PII-266 с Diamond Monster II, 64 Mb памяти.
Все компьютеры клуба объединены в общую сеть (100 Мбит через Switch).

С июля в клубе проводятся еженедельные чемпионаты по StarCraft, Quake II с призовым фондом
1000 рублей — одиночная игра,
2600 рублей — командная.
На нашем сайте вы можете узнать все подробности (www.club.orky.ru).



Для удобства клиентов в клубе существует команда профессиональных игроков. В любое время дня и ночи они составят здоровую конкуренцию в следующие игры: StarCraft, QUKE, QUAKE II, Tycoon, Need for speed, а также еще в более чем 10 играх.

В клубе изменился телефон: 955-01-20 (это самая главная новость).

Далее прилагаеться списки 10 лучших на данный момент игроков в StarCraft, QUAKE II, а также таблица с результатами боёв в StarCraft (team play)

StarCraft

nickname	rating	wins	loses
1. Asmodey	1250	17	1
2. Dilvish	1220	15	3
3. Izaura	1179	43	17
4. PB	1121	7	4
5. Marouder	1098	3	2
6. Byka!	1095	12	6
7. JamesBond	1058	7	1
8. M.K.Fenix	1049	7	1
9. Warrior$	1037	7	1
10. [RIP]Vogel	1024	2	0

Quake II

nickname	rating	wins	loses
1. [DDT]-PB	1505	27	0
2. [DDT]-CooKiE	1387	17	0
3. Kengur;_))	1281	20	0
4. Marouder	1205	8	0
5. 22	1193	21	8
6. [OCT]-Fate	1189	16	2
7. [DDT]-InfiDel	1188	13	4
8. [id]Mikes	1177	13	2
9. DarkSoul	1130	7	2
10. [id]Interceptor	1105	9	2

StarCraft
(team play)

team	rating	wins	loses
1. ORKI	1060	8	2
2. DC	978	4	6
3. Swamp	947	3	7

Состав команд
(StarCraft team play)

ORKI: Dilvish, Asmodey, Marouder, [DDT]-PB, Izaura, Warrior$
Swamp: Immoral, Killer, Alpha Wing, Bumble Bee, Wired Hornet, Living Artefact **(Зеленоград)**
DC: Belcon, Terorist, Liar, Rip, Just, Reptile **(МИФИ)**





цент в игре делается все-таки на мультиплеер. Видимо, SDOE в этом отношении напомнит нам «A-10 Куба!», который в многопользовательской игре был намного более интересен, чем при игре в одиночку.

Скриншоты с изображением самолетов говорят сами за себя — трехмерные модели проработаны до мельчайших деталей. Конечно, будут двигаться детали крыла — элероны, закрылки. Возможно, мы увидим кое-что новенькое — опускающиеся створки шасси у бомбардировщиков, отъезжающие к гаргроту фонари кабины у истребителей. Но только вот проработка поверхности земли настораживает. Глядя на африканские пустыни, мы верим в то, что видим: плавные песчаные холмы, оазисы — все как в жизни. А вот Британия нам показалась не очень натуральной. Вроде бы, все как полагается: мрачное, почти черное, штормовое море, мирные фермы под крылом, радарные станции на побережье. Но вот только ГДЕ ДЕРЕВЬЯ? Или их в Англии нет совсем? Или их войной повыжгло? В Германии, как вы уже догадались, дела обстоят точно так же.

Впрочем, возможно, настроение нам поднимут другие аспекты игры. Например, давно забытые атаки на поезда с использованием неуправляемых ракет, что в последний раз с толком было исполнено в Aces over Europe. Это ни с чем не сравнимое ощущение — падать на поезд, который после первой же атаки пытается увеличить скорость, уйти, но... тщетно. Новая ракета — и поезд сходит с рельс, кренится, превращается в груду металла и дерева, а потом мы слышим взрыв паровозного котла.

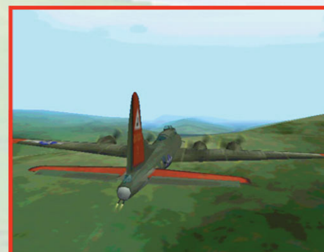
Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно. Возьмем, например, такой эпизод. Вы бомбили колхозный сарай. Бомбы упали неточно, но сарай задело. Так вот, огонь будет разрастаться постепенно: сначала загорится стена сарая, напротив которой произошел взрыв, затем огонь охватит другие стены и крышу, здание целиком и, возможно, при благоприятном ветре перекинется на соседнее здание. Так что ситуация, когда на базе противника вы точными попаданиями уничтожили все постройки, но где-то пропустили одну единственную, больше не испортит вам жизнь, как это было в других симуляторах. Последний недобитый домишко все равно почти наверняка загорится, так что база будет уничтожена целиком.

Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно.

Таким образом, можно сделать вывод, что в игре практически не будет независимых статических объектов. О том же свидетельствует и следующий эпизод, о котором разработчики поведали некоторое время назад в одном из своих интервью: допустим, в бою ваш самолет потерял часть крыла. Она падает на территорию вражеской базы, на крышу одного из ангаров. В ангаре начинается пожар, происходит взрыв горюче-смазочных материалов; огонь, как и в описанном выше случае с сараем, перекидывается на соседние здания... База сгорает. Вы на честном слове улепетываете к своему аэродрому, не помышляя ни о какой победе, и вдруг получаете известие о том, что вражеская база уничтожена. Приятно! К слову сказать, после выполнения основной задачи миссии, поставленной перед вами, вам не нужно будет в обязательном порядке возвращаться на свой аэродром или на свою территорию — разработчики посчитали, что в настоящей войне выполнение поставленного приказа куда важнее, чем успешное возвращение экипажей домой. Следовательно, сложность игрового процесса падает.

В течение миссии можно будет в любой момент перемещаться из кокпита в кокпит любого из ваших активных самолетов и править ход событий, если вам кажется, что пилот AI ведет себя неправильно. Впрочем, разработчики обещают предоставить нам один из самых продвинутых образцов искусственного интеллекта. У каждого из пи-

Система нанесения повреждений позволяет вам разнести собственные, а также вражеские судна буквально на куски. Уничтожение противника никогда не приносило столько радости.









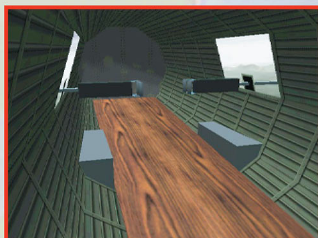
















лотов будет несколько параметров — свойств характера (совсем как в RPG): Skill (навык, возможность удачно атаковать/уйти от удара), Aggression (агрессия — желание постоянно атаковать), Loyalty (верность — хотя бы какая-то надежда, что пилот не бросит вас, когда станет жарко), Morale (выдержка — желание пилота остаться в схватке, даже не смотря на серьезные повреждения) и Sanity (чувство адреналина — тяга пилота к суицидальному риску). Каждый из приведенных выше навыков будет присутствовать у каждого из пилотов, вверенных вам. Кстати, в кампании вы начинаете как рядовой пилот эскадрильи, но после нескольких удачных побед получаете звание Комэска и, начиная с этого момента, можете формировать личный состав по своему вкусу и отправлять в очередную миссию именно тех пилотов, которые, по-вашему, более всего подходят именно для нее.

Мы уже сказали, что в бою игрок может занять место в любом дружественном самолете, находящемся в воздухе, но не уточнили: любое место. В бомбардировщике вы сможете занять место бомбардира либо любого из стрелков. Представьте: проходя над целью, вы переключаетесь на место бомбардира, сбрасываете бомбы, а потом, вернувшись на место пилота, уводите машину. Опять приятно! Такое последний раз было опять-таки в SWOTL.

Впрочем, если вы не захотите перемещаться с места на место внутри бомбардировщика, вы сможете отдать необходимый приказ по интеркому — переговорному устройству. Для общения как внутри одного самолета, так и между экипажами разработана сложная система команд. Отдаваться они будут с клавиатуры, а для игрока — дублироваться голосом.

Хотелось бы сказать еще несколько слов непосредственно о движке симулятора. Во-первых, модель полета является одной из сложнейших за всю историю развития жанра. Она основана на математической модели «плавающей точки», которая позволяет наиболее четко и точно рассчитать позицию самолета в пространстве. Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).

Во-вторых, в самолетах не будет фиксированного вида на приборы. Пилот расположится в удобной, полностью трехмерной виртуальной кабине, где зафиксировать взгляд сможет только на прицеле (крупным планом). Тем не менее, разработчики обещают, что, в отличие от виртуальных кокпитов других игрушек (ау, Red Baron II!), все приборы будет легко рассмотреть (недаром они состоят из нескольких сотен полигонов!). Явными же плюсами такого подхода можно считать возможность плавно крутить головой, созерцая происходящее под любым углом. Прощайте, статические виды из кабины!



Особого разговора заслуживает подход, использованный разработчиками при создании систем управления самолетом. Можно не говорить, что кроме сектора газа, например, в бомбардировщике вы найдете еще и сектор шага винта, и особенно приятно то, что эти блоки управления существуют в SDOE для КАЖДОГО двигателя в отдельности. Советуем срочно покупать джойстик с минимум четырьмя секторами шага и четырьмя секторами газа. Если таковой найдете.

Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).

Теперь поговорим о том коронном элементе, которым создатели игры собираются сразить всех наповал. Это систе-





ма расчета повреждений, получаемых самолетом. По замыслу разработчиков, у каждой машины будет 24 breakpoint'а — точки «надлома».

Это места, которые могут повредиться или сломаться. Когда, например, крыло (или его часть) отваливается, оно становится независимым обьектом, который падает вниз, подчиняясь всем законам физики и нанося повреждения всем обьектам, попавшимся по дороге. В этом случае самолет теряет часть аэродинамической плоскости и движется в воздухе именно так, как это происходит в реальной жизни. Breakpoint'ы расположены по всему самолету (на крыльях, на стойках шасси, на лопастях винта). Также машина получает повреждения от потери масла. Если вы вовремя не отреагируете в этой ситуации, двигатель загорится. Сначала огонь будет небольшим, но если вы ничего не предпримете, чтобы сбить пламя, огонь разрастется, перекроет вам обзор полностью, и, скорее всего, вы врежетесь в землю. Интересно отметить, что на месте падения вашего самолета может образоваться аккуратная воронка, а может остаться вечное надгробие из искореженной дюрали. Самолеты, упавшие на землю, не исчезают бесследно, как это происходит в других игрушках — они остаются там лежать по меньшей мере до конца миссии.

Воздушная среда тоже будет наносить самолету повреждения. Если вы вошли в пике и хотите вывести машину слишком резко, то крыло может не выдержать стресса — треснуть, надломиться или даже отвалиться. И, несомненно, огромную роль играют погодные условия: сильный ветер, гроза — в этих ситуациях шанс разбить машину существенно больше.

Возможно, в игре будут присутствовать ситуации, где будет имитироваться отказ систем, как это было в Су-27. Например, отказ топливонасоса эдак через полчасика после взлета. Пожалуй, только в этой игре у вас будет возможность грамотно совершить аварийную посадку, да и то если под крылом окажутся подходящие условия для такого мероприятия. Если же вам вдруг покажется, что вы недостаточно быстро реагируете на внутриполетные поломки, можете потренироваться, самостоятельно создав себе задачу, наполненную такими ситуациями. Да, в SDOE есть редактор миссий! Это драг-энд-дроп система, совсем как в ATF или Су-27. Кроме возможности создавать и редактировать в любом количестве миссии для одного игрока, вы можете произвести на свет пяток-другой мультиплеер-миссий и порадовать своих друзей и врагов.

Появлению в вашем доме SDOE будут рады еще и соседи по этажу — звуковое оформление в игре обещает быть на высоте. То есть, оно уже есть. Для каждого самолета было записано огромное количество звуков на все случаи жизни — начиная от старта двигателя и заканчивая работой сервоприводов шасси. Источниками звуков, конечно же, послужили реальные прототипы игровых самолетов — ныне действующие экспонаты английских и американских музеев авиации. Добротное аудио — вот чего часто не хватает хорошему симулятору. Работа игры со звуковой картой будет осуществляться с использованием технологии Direct Sound — части пакета Direct X.

Без Direct X не будет работать и видео-часть игры (что естественно). Игра работает с такими 3D-эффектами, как туман, прозрачный дым, дождь. Цвет будет 8-битным без 3D карты и 16-битным с оной.

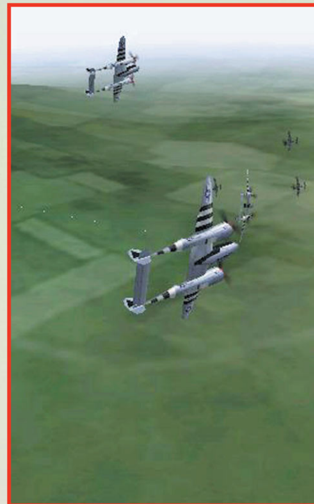
Мультиплеер. Будет Deathmatch. Об этом можно долго говорить, вспоминая жуткие подробности насильственной смерти друзей и врагов. В игре также в обязательном порядке будет присутствовать cooperative mode с возможностью использования собственных миссий. А для интернет-игры Activision собирается создать несколько выделенных серверов, как для Interstate или Mechwarrior. В общем-то, вся игра, на самом-то деле ОРИЕНТИРОВАНА на мультиплеер! И сейчас мы это обсуднуем.





Представьте себе ситуацию: ваша команда в cooperative-игре терпит поражение. Небо пестрит парашютами, земля завалена обломками ваших «Spitfire» и «Mosquito». И тут противники слышат странный звук, который заставляет их вжаться в кресла. Их глаза вылезают из орбит, потому что... в километре от места битвы проносится Миг-15! Или Су-35. Или P-61 «Black Widow» (нужное название самолета вписать самостоятельно). Потому что СБЫЛАСЬ наша МЕЧТА с большой буквы. Теперь вы сможете создать свой самолет сами. И это именно та причина, по которой мы купим эту игрушку. Для того чтобы описать машину своей мечты, не надо быть программистом. Изобретенный разработчиками интерфейс OpenPlane(tm) позволит вам детально описать свою железную/деревянную птицу и поместить информацию о ней в один файл. Там должна содержаться трехмерная модель самолета (сделанная, видимо, в 3D Studio 4.0 или MAX), информация обо всех breakpoint'ах, тактико-технические характеристики реальной машины. На первых порах не будет выпущено никаких редакторов, позволяющих упростить работу с OpenPlane(tm), но, возможно, в скором времени некая небольшая фирма создаст редактор, берущий на себя большую часть файловой возни. Ну, а до этих пор новичкам придется плёхо. Но, тем не менее: повозившись несколько дней, кто угодно может создать то, о чем он мечтал всю жизнь — свой собственный самолет. К тому же, видимо, следует ожидать, что через какое-то время после выхода игры начнется массовая выкладка файлов с описаниями самых различных машин на многие сайты в Интернете. Хотя самому что-то сделать всегда интереснее.





За одну только идею создания OpenPlane(tm) разработчикам можно было простить все их немногие ошибки. Ну, а за реальное воплощение этой великой мысли надлежит наградить программистов орденами и медалями международных выставок и презентаций. Да и все остальные игровые моменты кажутся нам во многом революционными. Остается только надеяться, что игра не подведет. Так что осталось дожить до выхода игрушки, и тогда мы поймем — жизнь прожита не напрасно. Ждем-с. Очень ждем-с. СИ





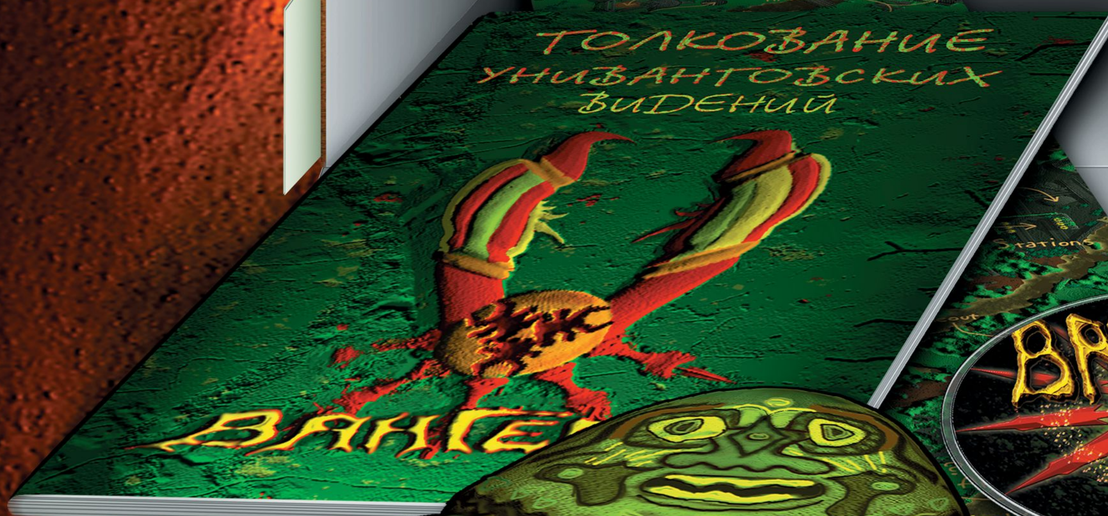
WWW.VANGERS.COM

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM

DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM

Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium® II









Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .

При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Ritual Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), настоятельно рекомендуется 3D-акселератор (лучше Voodoo2), Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.ritual.com
ВЫХОД:	Середина сентября 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Duke Nukem [Forever], Half-Life, Unreal

SiN

Сергей
ОВЧИННИКОВ

SiN — самое противоречивое и вместе с тем, несомненно, гениальное творение в жанре. Какой же игрой надо быть, чтобы произвести раскол среди фанатов еще до выхода финальной версии!

Мы идем на рекорд, господа... Рубрика «Хит?» существует, как известно, для того, чтобы рассказывать вам, дорогие читатели, о потенциальном успехе тех или иных весьма хорошо раскрученных проектов. Многим покажется, что эта рубрика — абсолютный аналог известных многим из вас scoop'ов в западных журналах, однако, это не совсем верно. Если для любого нашего заграничного коллеги предмет, помещаемый в подобную рубрику, означает лишь то, что он умудрился в том или ином варианте понравиться журналу (или его рекламной службе), то мы предпочитаем усматривать в скриншотах, пресс-релизах, интервью и бета-версиях кое-что иное. Тенденции. Возможности. Перспективу. Не случайно в названии рубрики помещается извечный знак вопроса. Каждый проект, попавший когда-то в рубрику, неизменно продолжает приковывать к себе наше внимание, даже после публикации материала. И если наши догадки и пожелания начинают, видимо, воплощаться в жизнь, мы непременно сообщаем вам об этом. Именно так игра может попасть в рубрику дважды. После этого она обычно отправляется прямиком в раздел review. Однако сегодняшний наш случай нетипичен.

Полтора года назад будущий издатель Quake 2 компания Activision объявила о том, что молодая команда Hypnotic Interactive, ранее создавшая один из двух замечательных mission pack'ов для Quake, а именно Scourge of Armagon, намеревается продолжить серию дополнений к общепризнанному хиту и создать некий набор уровней под названием **SiN**. С новыми текстурами, монстрами и оружием, полноценным AI и абсолютно новым сюжетом. Признаться, тогда мы не придали особого значения очередному, фактически, mission pack'у. Ведь впереди ждала благодать Quake 2 и Unreal. Мало кто знал тогда, что за люди стали работать на Hypnotic, и какой переворот начали готовить они уже тогда. А основателями компании стали восемь дизайнеров и программистов, собравшихся из 3D Realms и Epic Megagames, среди которых была одна уж совсем примечательная личность — Levelord, а точнее Ричард Грей, один из авторов концепции и уровней легендарного Duke Nukem. А **SiN** замышлялся вовсе не как очередной набор уровней.

Так случилось, что именно мне выпало следить за судьбой этой игры. После первой же маленькой статейки на полстраницы, родившейся на базе смутного пресс-релиза Activision и двух крупных скриншотов без участия живых существ, но зато с совершенно иными, нежели в Quake, текстурами, кое-что начало проясняться. Hypnotic, которая как раз примерно в это время сменила свое название на более мистическое Ritual, действительно занималась чем-то довольно странным. Тем не менее, несмотря на горы обещанных достоинств, ничем другим, кроме как стандартнейшим 3D-Action'ом, игра не казалась. И даже не пыталась казаться. До тех пор, пока мы не выяснили, что в игре, помимо всего прочего, будет иметься сюжет. Причем, далеко не такой примитивный, как в том же Quake (в наличии оного в Quake 2 тогда все еще весьма прилично сомневались, и не без оснований), а для адаптации его к действию, в игру будет введено множество дополнительных персонажей, из тех, что в кинематографе называются supporting cast. А закрученная сюжетная линия будет продвигать игрока от уровня к уровню, снабжая его сюжетными головоломками, в серьезнейшей степени изменяя как игровые ландшафты, так и встречающихся на пути противников. Тогда все это звучало необыкновенно свежо и интересно. Сейчас же одного этого, безусловно, мало. Потому, что есть Unreal. Который одним только жестом перевернул весь мир 3D Action, уничтожил своим появлением идола под названием id. Джонни Кармак, чем бы он сейчас не занимался, отныне уже не бог, а обычный, хотя и очень талантливый разработчик. Которому скоро придется думать (!!!) о том, купит ли кто-нибудь его следующий движок или нет.

Для **SiN** задача намного сложнее, чем для обеих упомянутых выше игр. Потому что рынок, собственно говоря, практически наполнен. Поклонники стиля id не могут оторваться от первого и второго Quake, большинство ненавистников радостно бегает по невероятностям Unreal. Наслаждаются атмосферой, дышат свежим воздухом под открытым полигонным небом, осматривают окрестности и решают головоломки. Порой лениво постреливая по монстрам.

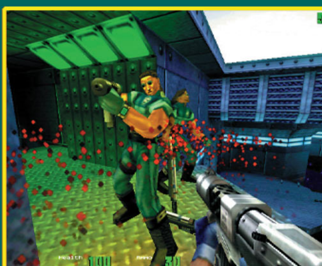


Все своим нутром понимают, что как раз монстры в Unreal нужны меньше всего — ведь Epic, сама того не ведая, создала настоящий трехмерный Myst. Такой же красивый, непонятный и нелогичный. Заколдованный сказочный мир, терпеливо ждущий, пока игрок найдет разгадку. Конечно, это лишь косвенный показатель, но именно с появлением Unreal Myst, наконец-то начал регулярно вылетать из десятки самых продаваемых игр. Впрочем, разговор не об этом. **SiN** и его создатели рассчитывают именно на тех игроков, которые однозначно не любят Quake и, возможно, были разочарованы в Unreal — в связи с его инертностью, не насыщенностью действием. Это люди, которые любят Duke Nukem, лелеют мечты о продолжении и до сих пор играют в оригинал, часами и сутками просиживая в deathmatch на первом уровне (кстати, творении именно Levelord'а). Помимо всех остальных преимуществ проекта, быстро, даже очень быстро освоенных конкурентами, **SiN** оставляет за собой решающий момент — именно тот, что сделал имя Дюку. В этой игре каждое разбитое стекло доставляет удовольствие. И это — величайший аргумент в пользу Ritual, единственная возможность пробить себе дорогу. И **SiN** ее пробьет, если понадобится, с пулеметом в руках и вертолетом за плечами. С птичками и фонариками, спецназовцами и зомбированными мутантами, пышногрудыми девицами и шикарными отелями, банками и космическими станциями, консолями и сейфами, в общем, с непревзойденным игровым процессом.



26 Июля Activision выпустила демо-версию **SiN**. А спустя всего трое суток я сидел в небольшом ирландском баре с самим Levelord'ом, который охотно по-дружески делился всеми своими соображениями по поводу игры, которой до рождения оставалось всего четыре недели — именно такое количество времени было отпущено издателем на до-





В мультиплэйер'е участвуют основные герои сюжетной линии SiN. Созданные в Ritual мультиплэйер-арены просто великолепны...



Большой поклонник русской водки и журнала «Страна Игр» — Levelord, собственной персоной.



SiN уже давно производит должное впечатление на участников игровых выставок. E3 — не исключение.

ведение игры до победного финального варианта. А потом при свете поддельной свечи в маленькой потайной комнатке древнего Луттрельстонского замка мне удалось увидеть и рабочую версию игры, ту самую, почти завершенную версию **SiN**, которую так жаждали увидеть все журналисты на Activate'98. И которую никому, кроме друзей, не показывали.

Сюжет игры за последние месяцы претерпел несколько довольно существенных изменений. В Ritual внезапно начали понимать, что ученая-гений Elexis, выведшая по случайности вместо идеальных людей жутких монстров, совершенно не обязана быть самой невинностью. Напротив, ее внешность обязывает к обратному. И вот вам еще одна революция. Впервые женский персонаж в подобной игре выступает не как персонаж или главный герой, а как основной противник. Elexis — плохая девочка. Мало того, что она намеревалась с помощью научных экспериментов с использованием последних достижений в области генетики вывести под собственное командование целую армию профессиональнейших солдат, так ее еще и вполне устроил несколько неожиданный исход — рождение мутантов. Какая разница, подумала наша девчушка, монстры это тоже неплохо. Пользуясь совершенно неограниченными источниками финансирования, подпитываемыми зловещими криминальными синдикатами города, Elexis продолжает свои эксперименты, а в качестве подопытных кроликов использует отнюдь не пластиковые манекены. Девица в красном организовала настоящую производственную сеть лабораторий и заводов, исправно снабжающую ее всячеснкой нечистью. Elexis стоит на пороге совершенно нового открытия, которое очень даже может уничтожить жизнь на всей планете. И тут, прямо по классическим правилам, неприятности приходят откуда не ждали. Некий полковник Джон Блейд (John Blade), глава одного из отрядов Sec-Force, эдакой частной полиции, по чистой случайности вмешивается в ее планы, организовав охоту за одним криминальным авторитетом, служащим у достопочтенной Elexis кем-то вроде мальчика на побегушках. Преследуя этого таинственного преступника, наш герой и оказывается вовлечен в чрезвычайно запутанную цепь событий. Кстати говоря, парень, за которым вы безуспешно гонитесь на протяжении всей демо-версии игры, и есть тот самый ключик, открывающий новую главу в биографии товарища Бонда. Простите, Блейда.

Основное правило **SiN** — разнообразие. Главный прием при этом — линейность. Абсолютная и в том же время довольно-таки свободная. Пожалуй, более кинематографичного подхода к жанру 3D Action мне еще видеть не приходилось. Действие развивается именно так, как должно в приличном боевике или шпионском фильме: горы трупов, напряженные схватки с противниками, один единственный выход, тускло светящий в конце тоннеля, и четкое определение текущих целей. Все уровни построены по весьма простой схеме. Сеть помещений, головоломка, драка, новая сеть помещений, новая головоломка, новые драки. Принцип классический, и ничего удивительного в его примене-







нии нет. Однако **SiN** умудряется делать с этой линейной скучной схемой нечто потрясающее, именно применяя киношные штучки. Какой смысл заставлять игрока расстреливать толпу противников, стоящих на полу или на лестницах, когда их можно эффектнейшим образом спустить через пробитый купол по канатам, как заправских ниндзя? Или доставить на автомобилях. Или посадить на контрольные посты. Или расставить в засаде. Или попросту отправить на патрулирование окрестностей. При этом вам следует учитывать, что глаз на затылке они не имеют, и поэтому даже такой супергерой, как вы, вполне можете проскочить незамеченным. При соответствующей сноровке, разумеется. Логика построенного Ritual мира превосходно работает. Устав от бесконечно расставленных по комнатам вращающихся на месте огнеметов и винтовок и разбросанных по всем углам аптечек, Levelord и его друзья заставили нас заботиться о собственном здоровье. Подбирать броню у трупов, специально для этой цели застреленных точными выстрелами в голову, дорожить каждой найденной аптечкой (а радостное событие нахождения оной нужно будет довольно-таки долго ждать и, порой, при этом немало потрудиться), обыскивать шкафы и ящики столов в поисках патронов и дополнительного оружия. Уже на первом уровне вас научат тому, что оружие бывает разбросано по комнате только в том случае, если в ней до того успели кого-то пристрелить. В основном же боеприпасы хранятся в хорошо охраняемых местах. Или хотя бы не валяются у всех на виду. Shotgun, к примеру, вы сможете найти в шкафу. И он там будет не весело вращаться, подмигивая полигонами, а просто стоять, будучи прислоненным к стенке. Еще одним потрясением для Quake'олюбов и Unreal'офилов станет возвращение кнопки use в самом широком понимании этого слова. Что означает только одно — двери теперь снова придется открывать, на кнопки нажимать, с компьютерами работать и даже оружие — перезаряжать. К слову, о компьютерах. Отныне они перестали быть убогими существами, предназначенными лишь для того, чтобы открывать двери и показывать, что творится в той или иной части уровня. Большинство компьютеров, которые вы встретите в **SiN**, являются более-менее полноценными, и вы сможете применять их способности по полной программе: изменять уровень боевой готовности, выяснять шифры и пароли, включать или выключать всяческие установки, пулеметные башни и лазеры, справляться о состоянии критических обьектов и даже играть. Последнее — предмет особой гордости разработчиков, и особенно самого Levelord'а. Он на полном серьезе собирается вставить в игру компьютер, на котором любой игрок мог бы поиграть в Quake II. В настоящий Quake II, благо Activision все еще владеет лицензией на эту игру. Конечно, вполне вероятно, что из идеи так ничего и не получится, однако Levelord не унывает и, в случае чего, взамен Quake II поставит сам **SiN**. При том это будет тоже абсолютно полная версия игры, в которой также можно найти этот самый компьютер, из которого можно будет опять поиграть в **SiN**, в котором также будет находиться тот же компьютер, и так далее до полной потери рассудка...

SiN и его движок. Вы можете мне верить или не верить, соглашаться или не соглашаться, но мое личное мнение заключается в том, что в Ritual сделали игру не на движке Quake II. Они сделали движок на основе движка Quake II и потом на его основе сделали игру. Конечно, кое-какие детали творения Джонни Кармака просматриваются явственно — освещение, структура и размеры уровней, примерно одинаковые спецэффекты... Однако **SiN** выглядит совершенно иначе благодаря кардинально изменившемуся подходу к подбору текстур. Ушло не только коричневато-зеленое убранство уровней, но и их однообразие, ведь даже в пределах одной единственной карты (кстати, уровнем, и уж тем более двумя, как утверждает Activision, демо-версию назвать нельзя, поскольку Ritual продемонстрировала нам в ней всего половину карты первого уровня игры) вы сможете встретиться с гигантским количеством объектов и текстур. Архитектура уровней выглядит совершенно иначе, ведь **SiN**, как верное дитя Duke Nukem, боится закрытых помещений, коробок и извилистых коридоров с низкими потолками. В довершение ко всему **SiN** радостно ухватился за возможности использования 16-битных текстур, заложенных, но практически не применявшихся в Quake 2. И они заставляют игру просто сиять великолепием. По детализации уровней **SiN** обходит всех, включая и Unreal, уступая, правда, в гладкости и количестве поддерживаемых спецэффектов, даже не принимая в расчет освещение. Разумеется, отразилось обилие текстур и детализация и на системных требованиях, которые особенно сильно ударили, как это ни странно, по владельцам акселераторов на базе Voodoo. Мощности этих карт, даже Voodoo 1, для **SiN**, в общем-то, достаточно, однако игра потребует вдобавок и кое-что другое. А именно — минимум 32 Мб оперативной памяти, в которую с огромным трудом будут запихиваться уровни, а предпочтительнее же — наличие 64 Mb RAM. Разумеется, в том случае, если памяти у вас недостаточно, игра попросту будет нещадно тормозить, и никакой акселератор тут не поможет. Вот так, между прочим, разбиваются мифы. Если кто-то все еще думает о том, что 3Dfx Voodoo способен «тащить» ваш 133 Pentium с 16 Mb RAM сквозь все самые новые игрушки, то с этими мыслями пора постепенно расставаться. Если Unreal своими системными требованиями шокировал, то **SiN** попросту показывает тенденцию.

Multiplayer в игре, как многие уже успели отметить, готов не полностью. Демо-версия, снабженная двумя картами для deathmatch (кстати, возможность бегать на стандартных картах к уровням разработчиками не предполагается — они для этого просто не предназначены), обладала всеми возможными достоинствами, кроме сбалансированности. Создатели игры, впрочем, уверяют, что финальный вариант со всеми видами оружия и идеальным балансом окажется много лучше сегодняшнего.

Вот мы и написали о **SiN**, в третий раз поместив статью в рубрику «Хит?». Неужели после всего этого кто-то осмелится сомневаться? Вполне возможно. И даже не исключено. Практически гарантировано. Потому что, как известно, вкусы у всех разные. Исходя же из личных ощущений от игры, могу смело заявить, что именно **SiN** является предметом моих мечтаний ближайших недель. Конечно, на подходе еще множество потенциальных хитов полюбившегося, без преувеличения, огромному количеству игроков жанра. Но пока только по поводу этого я могу твердо сказать: «Хит!»

СИ







Чего не хватает

большинству

настоящих мужчин,

играющих

в Quake®,

Quake II™

и Unreal®?

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action + сюжет
ИЗДАТЕЛЬ:	1C/Snowball Productions
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
ОНЛАЙН:	http://www.shogo-mad.com, http://www.lith.com, http://www.1c.ru, http://www.snowball.ru
ВЫХОД:	Конец октября 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Daikatana, Heavy Gear, Quake 2

Ярость: Восстание на Кронусе

Сергей ***ЛЯНГЕ***

Кронус

Пустынный Кронус, обозначенный на звездных картах как 46CronusD, на первый взгляд почти ничем не отличается от своих соседей по мертвой, выдохшейся планетной системе.

Когда-то жизнь в этой системе била ключом, и именно с Кронуса, четвертого компаньона теперь уже полупотухшего светила системы, воины и торговцы давно вымершей и так и оставшейся неизвестной цивилизации, принимали и отправляли множество самых разнообразных грузов. Назначение этих грузов сейчас уже забыто, а если бы и стало вдруг известно — наверняка бы осталось непонятным еще слишком молодой человеческой расе, делающей первые шаги на пути освоения бесконечных просторов Млечного Пути.

Кем они были, зачем выбрали именно Кронус и куда ушли — головоломка, ключ к которой навсегда утерян. Самые грандиозные события в жизни этой планеты случились так давно, что даже каменные свидетели древних подвигов уже превратились в пыль, а единственными археологами Кронуса стали шахтеры.

Шахтеры вновь принесли на Кронус дыхание жизни, и на сей раз уже из чисто практических соображений: несколько десятилетий назад на планету высадился автоматический спутник-исследователь Shogo DSP Katoki, принадлежавший японскому конгломерату Shogo Industries. Именно данные, переданные им на Землю вскоре после сбора и анализа образцов местного грунта, привели в движение первый корабль колонистов, нетороплив поднявшийся с международного космодрома в Байконуре и взявший курс на Кронус, новый дом Девятого отряда исследователей Shogo.

Альянс TBS

За время путешествия до системы данные автоматического спутника подверглись дополнительному анализу в лабораториях конгломерата в Киото, в результате которого руководство компании было вынуждено присвоить экспедиции более низкий приоритет — никаких особо ценных ископаемых, редких металлов или минералов в образцах обнаружено не было.

Единственным оправданием колонизации мрачного и пустынного Кронуса, покрытого ядовитой атмосферой и регулярно сотрясаемого землетрясениями, оставались микроскопические следы органического соединения, чей состав оказался действительно уникальным.

По имени открывшего его спутника соединение получило название «като», однако возможность его практического использования все еще оставалась под большим вопросом. И потому для минимизации расходов на исследовательскую экспедицию Shogo Industries пошла на союз с двумя другими крупнейшими транснациональными корпорациями Старой Земли — русской «Тайга Биомеханикс» и американской Barrister Technology Corporation.

Альянс получил название TBS, названный так по первым буквам объединившихся компаний. Основной его целью стало финансирование дальнейшего исследования Кронуса, а именно: материала като в расчете на долгосрочную выгоду от его необычных свойств. Кому и зачем мог понадобиться органический материал, оставшийся от неизвестных сооружений давно исчезнувшей расы, представить себе не могли ни генетики «Тайги», ни химики Shogo, ни инженеры из Barrister TC. Однако тот факт, что подобное вещество было найдено только на одной из 108 известных планетарных систем, позволял надеяться на весьма хорошую цену, пусть и в будущем.



Так выглядит лишь один из специальных эффектов оружия пехотинца (еще секунду назад на этом месте стоял охранник CMC).



Динамическое освещение и тени от ламп в мрачных коридорах шахт рядом с Авернусом.

Като и CMC

В течение трех лет со дня создания TBS для изучения като и разработки природных залежей на Кронус прибыли отряды исследователей всех трех корпораций. Со временем рост фронта работ потребовал создания отдельной организации, способной на месте разрешать внутренние проблемы колонии. И на четвертый год совместного сосуществования трех экспедиций был избран Cronus Mining Consortium — совет Кронуса, ответственный за добычу като и поддержание жизни двух основных городов колонии, Авернуса и Маритро.

Еще через два года один из русских биологов, экспериментировавший с като в лабораториях «Тайги» на Кронусе, открыл необычное свойство материала, в мгновение ока сделавшее его самым ценным полезным ископаемым в известной Вселенной. Оказалось, что в условиях чрезвычайно высоких температур като постепенно изменяет свое молекулярное строение, извергая на субатомном уровне мощнейший поток энергии, способный искривить пространство и на короткое время связать две удаленные точки своеобразным «туннелем», сокращающим физическое расстояние в сотни раз.

В тот же год на основе этого открытия был построен прототип сверхсветового космического лайнера, способного с помощью като в мгновение ока покрывать межпланетные расстояния. Так было положено начало настоящим космическим путешествиям, и именно так определилась настоящая цена като. Из захолустной исследовательской базы Кронус превратился в источник исключительного богатства.

TBS Security Force

Новообретенное богатство Кронуса не давало покоя не только его легальным обладателям - пайщикам TBS, но и множеству мелких преступных и экономических группировок из самых разных уголков населенной Вселенной. Соблазн силой захватить столь ценную монополию привлекал



Еще один специальный эффект оружия пехотинца: в верхней части экрана можно заметить ноги уже неживого охранника Падших.



Схватка на поверхности: отбиваемся от охраны небольшого поселения.



Битва внутри основного здания совета CMC.

ЯРОСТЬ 昇剛

восстание на кронусе

Красивой игры с настоящим сюжетом!

Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium®II !



Разнообразные карты, в том числе наземные военные станции…



…секретные города повстанцев и множество уникальных зданий.



Более 20 видов оружия для пехотинцев и гигантских роботов.



Более 30 видов врагов, собирающих ресурсы и расставляющих ловушки



Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64. Ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57, факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

«Как мы и ожидали, игра оказалась интересной и глубокой: настоящий коктейль Молотова!»

Страна Игр #9'1998



www.shogo-mad.com www.lith.com





Еще одна жертва давно забытой шахты, не захотевшая уступить место бравому Санджуро.



Полномасштабная битва на открытой поверхности в снежных горах недалеко от Маритро.



Битва роботов на улицах Авернуса.

и террористов.

Однако «Тайга», Barrister и Shogo никогда бы и не стали транснациональными конгломератами, если б не умели постоять за себя. На следующий же день после официального объявления результатов экспериментов со сверхсветовым лайнером на Кронусе высадились лучшие подразделения внутренних сил безопасности участников союза, а через три месяца в результате сложных, но оперативных переговоров была создана объединенная служба безопасности TBS — TBS Security Force.

С течением времени TBS SF, так же как и Совет директоров союза TBS, продолжала разрастаться, собирая лучшие военные кадры со всех населенных миров и даже открыв производство своей собственной военной техники. Прибыль от ограниченной продажи като позволила службе начать свои собственные исследования в области биотехнологий, продолжив общее для того века направление: создание крупномасштабных биомеханических роботов, пилотируемых человеком.

Такие роботы, получившие универсальное название MCA (Mobile Combat Armor), позволяли беспрепятственно перемещаться по поверхности ядовитых планет, работать в самых глубоких шахтах и эффективно выигрывать вооруженные столкновения. Гибкие, как живое тело, прочные, как сталь, десятиметровые гиганты, управляемые солдатами TBS SF, вскоре вошли в набор стандартного вооружения всех вооруженных сил известной Вселенной. А сама служба безопасности стала самой могущественной военной организацией своего времени, непреклонно контролируя межпланетную торговлю и железным кулаком поддерживая политику совета TBS.

Новая игра

Но не прошло и десяти лет, как верхнее звено TBS наконец-таки окончательно отделилось от основавших его корпораций и заняло свою собственную позицию по отношению к развитию Кронуса. Местный совет поспешил не оказаться в дураках и одновременно с декларацией о независимости TBS выдвинул требования о пересмотре квоты добычи като. Чтобы подобные требования не показались голословными, в тот же день тайно перевезенные на Кронус наемники взяли боем все наземные укрепления TBS на Кронусе и изгнали на орбиту официальных представителей союза.

Спустя две недели на нейтральной территории небольшого спутника Кронуса начались переговоры, оказавшиеся для внезапно потерявшего контроль над ситуацией союза TBS самым дешевым выходом из сложившейся ситуации. Прекрасно понимая, что, в крайнем случае, союз все же решится бросить все свои силы на вооруженный захват колонии, местный совет СМС предпочел выдвинуть более-менее разумные условия. На этом инцидент был бы и исчерпан, если бы в этот же самый момент на сцене не объявился третий игрок: подпольное движение повстанцев Кронуса, называющих себя Падшими.

Авернус, Маритро и Падшие Кронуса

Сама колония на то время состояла из двух основных городов, Авернуса и Маритро, окруженных огромным числом индивидуальных шахт, военных укреплений и производственных комплексов.

Авернус, пострадавший от недавнего землетрясения, был практически покинут большинством прежних жителей, но небольшая группа оставшихся шахтеров и инженеров все же сумела починить систему жизнеобеспечения мегаполиса и осталась жить в немногих сохранившихся зданиях. Лампы продолжали исправно зажигаться по вечерам и гаснуть по утрам, отопление и канализация заработали в своем прежнем режиме, однако от прежнего населения остались лишь изгои да калеки, а вскоре к ним присоединились и отшельники, сломавшиеся в тяжелых условиях добычи като. Что точно происходило в Авернусе после этого, достоверно неизвестно.

Расположенный в глубокой пещере Маритро, сразу после землетрясения принявший большинство эвакуированных жителей Авернуса, тем временем продолжал разрастаться и богатеть. Верхушка СМС и немногочисленные приближенные постепенно перебрались в верхние, прикрепленные к потолку пещеры ярусы. Однако шахтеры и инженеры объединенных корпораций продолжали жить на основном уровне, по вечерам вместо звездного неба старой Земли наблюдая за игрой света в недоступных простым смертным коттеджах настоящих хозяев Кронуса.

С годами жизни в изоляции высшие советники СМС продолжали терять контроль над событиями, происходящими на нижних уровнях Маритро, и все чаще вместо обычного распорядка работу на шахтах приходилось поддерживать собственными вооруженными силами Кронуса. С началом переговоров по поводу новых квот добычи като местные управляющие практически прекратили уделять внимание внутренним проблемам колонии, в то время как сложная политическая ситуация на планете оказалась как никогда близка к кровавой развязке: на смену множеству подземных социальных течений пришла хорошо организованная группа религиозных повстанцев, известных как Падшие Кронуса.

Группа, требующая оставить Кронус в покое и немедленно прекратить добычу «священного» като, возглавлялась никому до этого не известным Габриэлем, в мгновение ока сумевшим организовать слаженную, боеспособную организацию. Благодаря врожденной харизме ему вскоре удалось переманить на сторону Падших более половины солдат службы безопасности СМС. А в это время переговоры по новым квотам уже подходили к концу.

После того, как проигнорированное устное предупреждения Падших не помогло остановить переговоры СМС и TBS, группа взялась за оружие и за одну ночь полностью уничтожила оставшиеся силы местного совета, положив конец любой возможности уладить вопрос мирным путем. Уцелевшим чиновникам СМС не оставалось ничего иного, как обратиться за помощью к основной службе безопасности TBS SF, чьи тяжелые космические линкоры постепенно взяли Кронус в плотное кольцо. Так началось восстание на Кронусе, главную роль в развитии которого предстояло сыграть молодому командиру Санджуро.

Санджуро и адмирал Акараджу

Санджуро, рано оставшийся сиротой, с ранних лет выбрал себе карьеру военного, поступив вслед за старшим братом в Военную академию TBS SF. За время учебы братья подружились с двумя дочерьми адмирала Акараджу, в будущем ответственного за операцию по захвату Кронуса, и по окончании Академии поступили на службу в ударные подразделения TBS SF.

Вскоре после этого отряд Падших, тайком проникший на возвращавшийся на орбиту грузовой корабль TBS, захватил в заложники персонал одной из орбитальных станций. Как потом выяснилось, нападение террористов изначально было бесцельным: через несколько часов после объявления условий (прекращение добычи като, отзыв из сектора всех вооруженных сил TBS SF, декларация независимости) группа неожиданно взорвала станцию, уничтожив вместе с собой более двух тысяч заложников. Одним из погибших была жена адмирала Акараджу.

Карательная экспедиция. Убить Габриэля

Карательная экспедиция, посланная на планету с целью уничтожить помощника Габриэля, взявшего на себя ответственность за террористический акт, выпала на долю отряда Санджуро. Вместе с ним на десантной шлюпке отправился и его брат Тоширо с одной из дочерей адмирала, Кори (после гибели матери другая дочь адмирала, Кэтрин, поклялась больше не брать в руки оружие и перешла работать в отдел коммуникаций).

Однако информация, на основе которой был составлен план операции, оказалась ложной, и шлюпка отряда попала в засаду Падших. На первой минуте яростной битвы отряд был вынужден разделиться, и с тех пор Санджуро своих друзей больше не видел: после завершения операции они были объявлены пропавшими без вести. Несмотря на то, что в результате операции отряду все же удалось найти и уничтожить помощника, Санджуро, как командир подразделения, был сочтен ответственным за



Четыре мощных ракеты должны успокоить даже самого большого и злого робота, рассекающего городские улицы. Правда, на этот раз стреляют прямо в нас ;).



Так выглядит один из MCA-роботов, в которого мы сейчас и залезем. Скажем честно: внутри такой машины чувствуешь себя как-то спокойней.





Правый робот только что получил критическое повреждение, о чем нам символически подсказывает желтая молния.

потерю группы Тоширо.

Потеряв двух наиболее близких людей и запятнав свою военную карьеру, он погрузился в глубины депрессии, и поэтому когда адмиралу Акараджу пришел приказ о проведении следующей, наиболее значимой операции против повстанцев, он, не раздумывая, выбрал для нее именно Санджуро, предоставив ему последний шанс восстановить честь солдата. Целью операции стало убийство самого Габриэля.

Убить Quake II

Но достаточно описывать сюжет, тем более что в рамках настоящего обзора полностью описать игровой мир и главных героев «Ярости» нам все равно вряд ли удастся. Чем же нас порадует эта игра с точки зрения технического исполнения?

Совершенным трехмерным движком на уровне post-Quake II, аналогичным ядру Sin и Half-Life. 16-битными текстурами, цветным и динамическим освещением, изменениями объектов в реальном времени, настоящими тенями (хотя и здесь они не отбрасываются на стены), поддержкой открытых пространств, многослойных атмосферных эффектов, трассирующими пулями, дымящими ракетами и разлетающимися на куски противниками. И, естественно, хорошей скоростью: судя по тому, что мы видели сами, игра будет работать немного медленней QII, но побыстрее Unreal - P166 с графическим акселератором вам должно вполне хватить для начала. Хотя, как известно, совершенству нет предела. Не зря прошли годы, проведенные программистами «Монолита» за работой на DirectX: движок «Ярости» обещает работать даже на машинах без акселераторов (правда, как именно он на них будет работать - вопрос другой).

Заканчивая описание технологии, отметим, что по внешнему виду и реализации игра не уступает ни одному из ее потенциальных конкурентов, а потому расписывать преимущества движков третьего поколения подробней не имеет смысла. Если вы видели Quake II и Unreal, то легко поймете, о чем идет речь.

Люди и роботы

Однако с точки зрения дизайна и игрового процесса «Ярость» преподнесет нам еще не один сюрприз: начнем с того, что играть вы будете по сути дела в две разные игры - приблизительно половину миссий вы проведете за пилотированием МСА-робота, гигантского десятиметрового создания, извергающего из себя мощнейшие потоки энергии.

Суть игры от этого не меняется, меняется характер и динамика самого процесса: вооружение у роботов несравненно мощнее, чем у пехотинцев, а сочетание различных типов механических гигантов позволяет значительным образом варьировать тактику ведения боя. Можно выехать на поверхность на прочном «Хищнике», способном принять на себя не один удар ракетной установки противника, а можно выбрать и более легкого «Акуму», способного на ходу уворачиваться от очередей вражеских пулеметов.

Помимо основного режима каждый из четырех основных типов роботов может прямо на ходу трансформироваться в более компактный вариант боевой машины (а давно ли вы смотрели «Макрон»?). Оружие у трансформеров, естественно, менее мощное, однако скорость перемещения - превосходная, что сохраняет общий баланс битвы.

Обычные пехотинцы с высоты десятиметрового робота: как мы и предупреждали, масштаб в игре соблюдается реальный.



Другая же половина миссий, в которой мы играем за Санджуро-пехотинца, отличается более осторожным характером битвы, состоящим не только из стрельбы, но и из незаметных перемещений между укрытиями. Более того, игра полна ситуаций, в которых выстрел в лоб является далеко не лучшим их разрешением: и Маритро, и Авернус полны нейтральных персонажей, которые часто будут готовы предоставить вам ценную информацию, способную помочь быстрее найти Габриэля.

А Габриэля искать будет каждый посвоему: всего в игре 40 миссий, но структура их нелинейная и зависит от ваших собственных действий, так что за одно прохождение вы увидите 25-30. Каких? Это будет зависеть от вашего собственного характера, потому как если у вас хватит терпения, то с помощью дружественных персонажей вы найдете самый легкий и коварный способ добраться до верхушки Падших. Но если вы deathmatch-чемпион своего микрорайона, то можете, не задумываясь, убивать все, что двигается, а информацию собирать уже с трупов. Которые, кстати, разлетаются на различные части тела в зависимости от выстрела: в тестируемой нами бэта-версии метко запущенная в двух патрулирующих верхний ярус стражников ракета обернулась дождем крови и плавно спикировавшей верхней половиной торса одного из них. Чуть позже мы нашли и его ноги.

Оружие, враги и миссии

Сейчас в игре доступно более 30 видов вооружения, включая различные арсеналы МСА-роботов, другие боевые машины и личные «игрушки» пехотинцев. Учитывая, что на протяжении игры вы будете довольно часто всем этим пользоваться, выбор получается весьма разнообразным.

Степень повреждений в игре строго зависит от места попадания выстрела, так что отстреливать противников лучше прямо в голову. Хотя иногда и от попадания в руку может случиться special damage, способный за раз прикончить противника. Элемент случайности, что поделаешь.

А подобных элементов в игре еще достаточно: что вы, например, скажете о врагах, которые самостоятельно собирают аптечки и патроны, прячутся от вас в темных коридорах и нападают на вас в зависимости от вашего текущего состояния и вооружения?

Отдельной истории заслуживают и игровые карты: тут нам предлагают не только улицы Маритро и Авернуса, но и самые разнообразные сооружения, от внутренностей удаленных шахт до роскошного офиса местного совета СМС. Еще и битвы на поверхности плюс несколько специальных уровней против «боссов» - мощнейших охранников Габриэля. А как вы отнесетесь к перспективе встретиться с десятиметровым гигантом один на один?

Ярость рядом с нами

Вот и вся информация о «Ярости», которую нам удалось поместить в рамки предварительного обзора. Увы и ах - за полями остались биографии персонажей, описание различных видов вооружения, боевой техники и МСА-роботов (каждого из которых вы, впрочем, сможете вскоре опробовать самостоятельно), система диалогов и миссии-воспоминания Санджуро.

Как мы и ожидали, игра оказалась интересной, глубокой и далеко неоднозначной: попробуйте представить себе multiplayer режим от Quake II, action и красоту от Unreal, множество возможностей таких симуляторов битв на открытой местности, как Heavy Gear и Mech Warrior II, да плюс нелинейный сюжет а ля Sin с множеством вариантов прохождения, зависящих от ваших действий, да плюс атмосфера покруче Half-Life (кто-нибудь желает навестить Авернус?), да плюс постоянные анимационные вставки на движке в духе FFVII... Одним словом, настоящий коктейль Молотова!

Теперь осталось только подождать финальной версии (мы смотрели на сыроватую пока бету), а затем, если наши ожидания оправдаются, идти в ближайший магазин и искать коробку с гигантским роботом на обложке. В России игра выйдет одновременно с американской версией, и даже на месяц раньше европейской. К тому же полностью на русском языке, и по нормальной цене обычной российской игры. Что ни говори, а наш с вами рынок продолжает развиваться, и это чертовски приятно!

СИ

1 — Цветное освещение и специальные эффекты по красоте соревнуются с Unreal'ом.

2 — Отправляемся на подвиги (вид от третьего лица в игре также иногда используется).

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

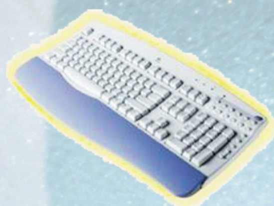
НА ГОЛУБОМ ГЛАЗУ...

Возвращаясь после месячного отпускного безделья на работу, волей-неволей ждешь серьезных перемен в привычном окружении. Ведь пока ты расслаблялся, купался и загорал, все остальные напряженно трудились, сновали туда-сюда, производили шум и безжалостно изводили казенные бумагу и картриджи. Но... стоит пару раз позвонить по телефону, посмотреть телевизор или открыть газету, как с ужасом убеждаешься, - время-то ОСТАНОВИЛОСЬ! Ну, буквально ничегошеньки не поменялось в этом бренном мире: газеты все также скучны, по телеку смотреть, как обычно, нечего, а друзья и знакомые все как один в строю на знакомых местах... Скука, хоть не возвращайся!



Герой Второго Века UOL

Но стоит лишь нырнуть в привычную виртуальность Сети, прогуляться по излюбленным сайтам, почитать новости и конференции, как сразу понимаешь: вот она — Настоящая Жизнь! Прошел месяц, а ты уже столько всего пропустил: вышли новые игры и завершились турниры, одни компании преуспели, а другие — совсем наоборот, игровые серверы вступили в отчаянную схватку за геймера, а для интернетчиков выпущена особая клавиатура и т.д. и т.п. Вот о таких вещах, что сразу же видны незамутненному пост отпускному глазу, и пойдет у нас речь.



Заветные семнадцать клавиш. Logitech думает о вас!



Первое, что бросается в глаза — везде и повсюду царит **Unreal** от Epic MegaGames. В хит-парадах, BBS-ках, конференциях и так далее. Но в **Unreal**-овской бочке меда тут же натыкаешься и на большущую ложку дегтя. Оказывается, что мультиплейер-то в этой культовой игре фактически не работоспособен, а потому реальное присутствие в сети этого **Quake-killer'ра** практически неощутимо! Главное, на что жалуются геймеры — это низкая скорость игры (даже на линиях **T1**, не говоря уж о модемных соединениях!) и отсутствие достаточного количества серверов. К этому часто добавляют относительную малоэффективность оружия: мол, бегаешь еле-еле, палишь вовсю, но враг не падает.

Удивительно, но даже выход первого патча (**v. 209**) не помог **Unreal'у** стать истинно многопользовательской игрой. Разве что чуть меньше стало недовольных. Никто, конечно, не спорит, в **Single Unreal** — хорош, а вот в **Multi**... увы.



Тим Свини (**Tim Sweeney**) — ведущий программист движка **Unreal'а** — признает реальность проблемы и ссылается на недостаточную продолжительность бета тестирования и отсутствие единых стандартов на «начинку» **PC**, что иной раз приводит к двукратному отличию в скорости игры на машинах с одинаковыми процессорами. Еще одна внутренняя проблема **Epic'а** — перегруженность всех до единого наличных серверов. Для благополучного разрешения этих трудностей делается ставка на новый «августовский» патч, благодаря которому сократится обмен избыточными данными по Сети и понизится скорость игры на наиболее быстрых машинах (так-то вот...). Как надеется Свини, это приведет к заметному уменьшению загрузки каналов связи и, соответственно, к выправлению положения на серверах **Unreal'а**...



В болотах и саваннах Новых Земель встречаются огромные жабы

Даже если абстрагироваться от проблем **Unreal'а**, то, похоже, что дело с многопользовательскими играми в Интернет в любом случае обстоит совсем уж неважно. Нет, конечно, проекты, не пользующиеся «выдающейся популярностью» (не будем тут называть таких героев...), не испытывают обычно особых перегрузок и лага. А вот любой мультиплейер, выбивающийся из общего среднего уровня, обречен на постоянную борьбу с запаздыванием и перегрузками. Все это отражается и на популярности соответствующих продуктов. Кто смог сделать себя играбельным, тот и на коне, а вот многие амбициозные проекты типа **Ultima Online**, предполагающие безостановочное круглогодичное исключительно многопользовательское действо, так и не смогли покорить вершин списка Top-100, застряв ныне в четвертом десятке... Среди же первых двадцати хитов слово «многопользовательский» — всего лишь обозначение одного из возможных режимов. Печальная картина, ведь многие, в том числе и СИ, предполагали расцвет Интернет игр и полный упадок не заточенных под Сеть продуктов...

Тем не менее, «старики» не сдаются! Похоже, что **UOL** решила идти к **UOL II** не революционным, а эволюционным путем. Вместо второй серии грядет Второй Век (**Second Age** (**http://www.owo.com/t2a/**)) — своего рода апгрейд текущей версии. Правда, принимая во внимание новые игровые возможности, изменения в «движке» (!) и интерфейсе, автоперевод реплик, «запароленные» каналы для кланов, новых монстров и подробные карты ВСЕХ городов... Короче — изменений грядет легион, и все это позволяет уже сегодня назвать **Second Age** долгожданной второй **UOL**. Плавный переход на новые земли Второго Века, которые заметно обширнее старой Британии, несомненно, разгрузит серверы и, вероятно, придаст Второе дыха-

Супер-мышь: инфракрасная связь с Интернет бьет на 30 метров!

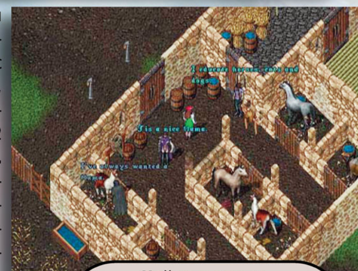


ultima online
the second age

ние старушке **UOL**. Что станет с ее былой популярностью, покажет время. Как бы то ни было, мы позволили себе проиллюстрировать эти заметки скриншотами именно из Второго Века. Смотрите внимательно и постарайтесь найти все те отличия, о которых шла речь...

А теперь мы сделаем крутой поворот! Нарушая традицию описывать в этом разделе только нематериальные «процессы и аппараты», поведаем о новинке от **Logitech** — особой клавиатуре для Интернет-серфинга. К привычным 104 клавишам добавлены еще семнадцать, каковые размещены над дополнительной цифровой панелью. Все семнадцать кнопок — это «горячие» клавиши основных команд серфинга в **Internet Explorer** и **Netscape Navigator**: Назад, Вперед, Обновить и так далее. В сочетании с эргономичным дизайном и удобной подставкой под запястья получается очень полезная вещица для заядлых интернет-полуночников, причем, по адекватной цене в сорок долларов. Намного удобнее, чем обошедшаяся в ту же сумму старая «клава» со встроенным трекболом! Господа, никогда не покупайте встроенных в клавиатуру трекболов! Купите лучше (коли уж зашла речь о железе...) беспроводную мышь с дополнительной клавишей для того же серфинга. И тогда, даже отойдя от компьютера на тридцать футов (27 метров) и потеряв из вида заветные семнадцать кнопок, вы все равно не потеряете связи с Интернет и любимым Netscape'ом! Вот только прочитать на экране монитора уже мало что удастся. Но это и неважно, поскольку заядлый сетевой игроман давно уже все видит сердцем...

P.S. Тем бета тестерам, кто откликнулся на наше предложение поиграть в версию 98 shareware **RPG Homeland** с прошлого компакт диска СИ, возможно, будет небезынтересно узнать, что текущая версия игры уже 12 (**http://www.dragonlore.com/Download.shtml**). Это, скорее всего последняя альфа версия перед открытием публичного бета тестирования. Помимо устранения багов и улучшения интерфейса, изменения коснулись и главного героя: он приобрел еще одну, пятую характеристику — Тревожность. Она будет медленно расти в обычной ситуации и ускоренно — при стрессах, отрицательно влияя на жизнестойкость персонажа. Таким образом, нелегкое прохождение **Homeland'а** в альфа версии к моменту бета тестирования станет еще сложнее.



Найдите десять отличий от конюшен первой UOL. Подсказка: раз — это материал стен...

I-MAGIC ONLINE, ИЛИ ПОЛКОВНИК ПЛАТОНОВ В СИСТЕМЕ...

(Документы, факты, дневники)

Подозрительные сигналы пришли в штаб-квартиру СИ из одного отдаленного района Мировой паутины! Агенты сообщали, что резко усилилась активность так называемого **MEGAplayer'а**, относящегося к Системе Интерактивного Волшебства (**I-Magic Online**, **http://www.imagiconline.com/**). Бои в этой части пространства разыгрались нешуточные — в привычном для землян масштабе от Большой Охоты до Безумного Погрома, причем вакханалия длится семь дней в неделю и 24 часа в сутки. Очевидцы говорят о тысячах погибших пилотов и сбитых кораблей! Но и ставки в тех краях высоки: во время Большой Охоты сбивший кого-либо из восьми сотрудников **I-Magic** — т.е. ассов, летающих на судах с надписью «**KILLME**», — получает в подарок именную коробку с игрой!

Все это не могло не насторожить агентов раздела **Online** — чутких ко всему необычному и потенциально опасному для свободного времени и жизни геймеров. На чрезвычайном заседании Комиссии по Предотвращению Сетевых Самоубийств (КПСС) было решено немедленно расследовать факты массовой гибели юзеров и необратимой порчи принадлежащей им техники...

Весь нижеследующий рассказ базируется исключительно на фактах, показаниях свидетелей и очевидцев, а также на официальных документах из папок с грифом «Совершенно секретно».

Выдержки из «ПРОТОКОЛА экстренного заседания ЦК КПСС»

*...Предварительный мониторинг автоматическими зондами в указанном секторе сети действительно показал многократное усиление трафика данных (по протоколу **TCP/IP**), стекающихся к серверам системы Интерактивного Волшебства. Первая попытка проникновения СИ-агентов (майор С. Овчинников, май, E3, Атланта, США) удалась не полностью, однако в результате в штаб-квартиру КПСС был доставлен образец продукции (компакт-диск), предназначенный для завлечения ничего не подозревающих юзеров в лапы Системы. Как показала техническая экспертиза (военный советник подполковник С. Долинский), любое помещение этого диска (**War Birds demo**) в дисковод без нажатой клавиши **Shift** приводит к немедленной автоматической инсталляции специального «магического» ПО, после чего даже случайный запуск установленных программ приводит к неотвратимому подключению пользователя к серверу Интерактивного Волшебства. Кроме того, удивительную изощренность Системы в вовлечении новых адептов подчеркивает предоставление всем и каждому пяти часов для бесплатной бойни и резни на ее серверах.*

...Принимая во внимание вышеизложенные факты, высокую степень угрозы игровому сообществу (оценивается КПСС не ниже 8-ми баллов по шкале Рихтера) и учитывая, что демо-диски распространяются по почте, на выставках, в школах, общественных и иных местах, где не исключено появление абсолютно несовершеннолетних юзеров, КПСС ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Продолжить расследование массовых убийств и потерь времени на серверах Интерактивного Волшебства до полного выяснения всех обстоятельств дела.

2. Командировать в Систему лучшего СИ-тестера — полковника Д. Платонова.

3. Обязать его довести расследование до конца за счет ЛИЧНЫХ РЕСУРСОВ, а именно: кредитной карты, свободного времени, нового компьютера и собственноручно купленного пива.

4. Представить подробный Отчет в ЦК (Центральную Комиссию) КПСС не позднее двух дней до срока сдачи номера СИ...

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ДОНЕСЕНИЕ

полковника Д. Платонова из Системы Интерактивного Волшебства

«Прежде всего, мною выявлено, что помимо распространения на компакт-дисках существует иной путь заражения компьютеров программами Интерактивного Волшебства — при их загрузке и инсталляции через Интернет непосредственно с сервера **I-Magic**. Установлено, что инфицирование возможно только игровыми продуктами, содержащими в названиях слово «Война» — **War Birds** и **Raider Wars**. Применявшаяся ранее для этих же целей бацилла **Fighter Ops**, не имеющая такого слова, была признана неэффективной и снята с вооружения.

Само заражение протекает в две стадии. Прежде всего, грузится и устанавливается **Launcher.exe** (~800 кб) — необходимый компонент связи с сервером **I-Magic**. Заводится учетная запись, и по получении 5-ти бесплатных часов юзер считается первично инфицированным, то есть со слабо положительной реакцией на Интерактивное Волшебство. Затем, после выбора одной из игр, ее инсталляции и запуска геймер получает еще одну дозу и полностью пропадает для общества. С этого момента он считается тяжело больным с резко положительной реакцией на Интерактивное Волшебство (бессонница, бледный цвет лица, круги под глазами, утеря связи с внешним миром, прекращение принятия пива и, наконец, истощение сил и окончательная гибель для общества).

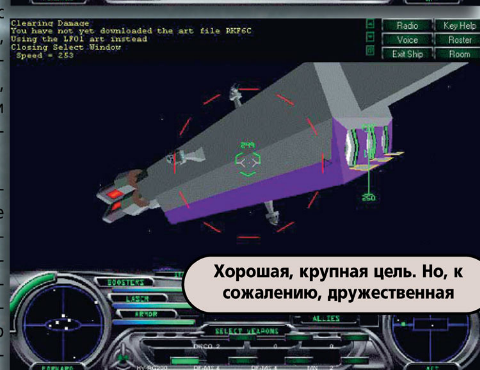
К счастью, существуют минимальные требования к компьютеру, ниже которых заражение невозможно! Это: процессор P100, 16 Mb RAM, остальное (звуковая карта, джой-



Эти кресла ждут своих астронавтов. А ты записался в RW?



Графика в RW напоминает продукты трехлетней давности. Впрочем, это еще бета



Хорошая, крупная цель. Но, к сожалению, дружественная

стик, наушники, микрофон, 3D ускоритель) — по вкусу. То есть пилоты 386 и 486-ых машин в безопасности... А вот все, что «круче», провоцирует инфекцию юзеров!

На этом завершаю первое донесение и вылетаю на сервер I-Magic...

Полковник Платонов»

Отчет Следственной комиссии СИ

Приведенные ниже документы — это дневники полковника Платонова, составленные им в ходе последнего рокового задания, нанесшего непоправимый ущерб личному составу подразделения «Редакция СИ». Во избежание повторения подобных катастроф, данные материалы рекомендуются для тщательного изучения.

ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕГО ПОЛКОВНИКА

День первый

Сегодня получил из редакции пару новых игрушечек, выпущенных каким-то **I-Magic'ом**. В Орготделе сказали, что сетевые симуляторы. ОК, давненько не брал в руки джойстика, надо попробовать. Тем более что в обоих случаях действовать можно на халяву — в **Raider Wars** еще не кончился этап бесплатного бета-тестинга, а на диске с **War Birds** самая бросающаяся в глаза надпись — это пять часов бесплатного смертоубийства. А то говорят, давай, мол, за свой счет! Вот с **War Birds-то** и начнем...

...Облом. Эти парни из Орготдела знают свое дело туго: поганцы-буржуины ни одного шанса своим жертвам не оставляют! Есть они, бесплатные пять часов. Но только после официальной регистрации. А при ней без номера кредитной карты никак нельзя! Так что придется для начала воспользоваться оффлайновыми тренировками, благо они есть в обеих игрушках. Ну, а пока вношу свои денежки на счет и жду, пока мне Золотую **VISA** оформляют...

День пятый

Наконец-то можно выйти на международную арену (но какая-то странная у меня кредитка...)! Об этом позже, а пока поведаю, что мне стало известно за время вынужденного безделья.

Итак.

War Birds, как выяснилось, успешно функционирует уже пару лет, и в самом деле успел заслужить титул одной из лучших онлайновых игр. В чем причины успеха? В широких возможностях по координации действий десятков игроков в сочетании с высоким качеством исполнения. Игрушечка-то под ускорителями идет! Очень приятно посмотреть. Конечно, сетевой характер сказывается — картинка симпатичная, но почти любой современный авиа симулятор ее обойдет по качеству графики с солидным запасом. Но с ними она и не конкурирует. Ее прелесть в другом — в построении поля боя. Представьте огромную карту, по которой разбросаны десятки аэродромов плюс еще кое-какие объекты. И все они поделены между несколькими воюющими сторонами, причем каждая представлена десятками, а иногда и сотнями реальных геймеров, пилотирующих самые разнообразные самолеты времен Второй Мировой войны. А самый смак в том, что карта не статична — в результате грамотно проведенных совместных операций можно существенно ослаблять позиции противной стороны, а то и полностью ее извести. Ведь аэродром — не просто точка на карте. Это сложное сооружение, в состав которого входят, помимо взлетной полосы, несколько зенитных орудий, ангары и склады. И все можно постепенно разрушать, снижая боевой потенциал неприятельской авиабазы.

Координация же действий между отдельными игроками очень хороша — кроме возможности набирать свои сообщения на клавиатуре, что при управлении самолетом, как-то... хм... скажем, неудобно, добавлена речевая связь! Если, конечно, вы не поскупились на микрофон.

Хоть я и не спец в авиа симуляторах, а приказ есть приказ, все равно понравилось. Никогда не забуду, как решил полетать на Юнкерсе. Помните, в наших фильмах про войну с жутким воем пикируют с неба немецкие бомбардировщики? Вот и я так хотел — выбрал в качестве цели группу каких-то кораблей и с высоты прямо на них! Аки коршун. С жутким ревом, самолет весь трясется, бомбы покидал и собрался из пике выходить. Ручку на себя — а не тут-то было! Скорость оказалась высоковатой. Так вслед за бомбами и... покинул эту юдоль скорби.

На истребителе тоже хорошо. Выбрал жертву, сел на хвост и давай из пулеметов. Половину боезапаса расстрелял — один раз попал. Зато радость какая: враг-то задымил! Гонял его, гонял и последним патроном таки сбил. Ведь я же полковник!

Для истинных ассов предусмотрены все прелести пилотирования: при реалистичном (то есть для большинства почти неуправляемом) полете взлеты и посадки на аэродромы. Взлететь-то легко, сесть тоже можно. Но вот не вылететь при этом за пределы полосы...

Raider Wars же — почти точная калька своего удачливого предшественника. Только с научно-фантастическим антуражем. Вместо винтовых самолетов — реактивные космические истребители, вместо аэродромов — огромные корабли-носители. Графика пока несравненно хуже. Настолько, что даже моя страсть ко всяким космическим аркадам **a la Wing Commander** не подвигла меня на длительное тестирование этой игры. Лучше завтра проведу диверсию и попробую заманить в **War Birds** кого-нибудь еще...

День седьмой

Заманил, но пришлось подарить ему свою кредитку со всеми деньгами! Два дня с подполковником гоняли этих западных юзеров. В паре работать хорошо — пока один бомбардировщик пилит, другой особо настырных защитников отгоняет. Но эти бомбардировщики! Так во все стороны огнем и поливают, чуть не сбили. Надо будет попробовать полетать на чем-нибудь покрупнее...

День восьмой

Ха! Оказывается, в качестве экипажа на бомбовозах можно использовать своих друзей. Сейчас будем опыты на людях ставить!


War Birds — это очень красиво. Для Интернет...


Роковой полет тестеров СИ. За штурвалом Платонов, за турелью — Лянге...

Для пробы выбрал **B-17** — летающую крепость. Он большой, места всем хватит. Я, естественно, за штурвал, подполковника Долинского посадим на бомбометание, майор Овчинников — за пулемет, пусть контролирует переднюю полусферу. Ну, а старшину Лянге — в хвост, пусть от нашего зада всяких настырных некрофилов отгоняет.

Взлетаем. Хорошо. Небо-то всегда безоблачное и солнце светит. Берем курс на ключевой аэродром противника. Проходимся по нему раз. Другой. Зенитки вроде разбомбили, ангары и склады тоже. Осталось последнее здание.

Эх!!! Враги двигатели повредили! Домой теперь не вернуться. Применяю последнее средство — пикируем на уцелевшее сооружение противника. За Родину! За Рузвельта, тьфу, Сталина! До земли осталось маловато, где тут мой парашют? Остальных времени оповестить нет...

...Вишу себе в небе, наблюдаю. Да, хана аэродрому. Одни развалины. А где же мой экипаж? Неужели никто не успел выпрыгнуть?..

...Нет мне прощения! Каких людей загубил!..

Запись обрывается, и последнее, что слышно на магнитной ленте, это звук выстрела и шлепок пули обо что-то мягкое.

АКТ об уничтожении (выдержка)

...Образец продукции **I-Magic** — компакт-диск «**War Birds**» — был уничтожен ликвидационной группой в присутствии понятых Д.Агарунова и В.Пискунова согласно установленным правилам обращения с делящимися материалами и нервно-паралитическим оружием...

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗВЕЩЕНИЕ

...Панихида по четверке отважных агентов-тестеров из группы «Подразделение СИ» пройдет в ближайшую среду в штаб-квартире отряда. Приглашаются все пилоты, когда-либо воевавшие в Системе Интерактивного Волшебства и павшие там смертью храбрых!..

QUAKE 2: ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ ИЗ СЕТИ

Виктор **БЫСТРОВ**

Quake 2, лежащий на полках в магазине, обладает скромными возможностями по сравнению с тем вариантом, который «лежит» на диске у заядлого quake'ра. Удивлены?

А все потому, что для **Quake 2** существует огромное количество модификаций, и некоторые из них способны превратить его в совершенно новую игру! Эта статья как раз и написана для того, чтобы вы взяли свою запылившуюся коробку с **Quake 2** и по Сети получили желаемое.

Игра в Интернет (Советы начинающим)

Если вы подключены к Сети, но ни разу не сыграли в **Quake 2** с настоящими людьми (может ли такое быть?!), то можно сказать, что вы вообще еще не играли. Учитывая разнообразие жизненных коллизий и человеческих характеров, дам совет и этой категории геймеров. Для начала следует убедиться, что соединение с провайдером установлено не ниже 19200 бод. Некоторые игроки говорят о 28800, но я по своему опыту знаю — 19200 при БЫСТРОМ сервере достаточно, но это — МИНИМУМ. А также необходимо иметь последнюю версию **Quake 2** (на момент написания статьи это 3.17). Зачем? А затем, что версия, которая продается в магазинах — это 3.05, и, соответственно, в ней много ошибок, нет желанных усовершенствований, не поддерживаются последние модификации, тем более что все сервера «стоят» на последней версии. Наберите адрес **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-317-x86-full.exe** (около 9.0Mb, для **Win95/98/NT**) в своем браузере, желательно поддерживающим докачку файла при обрыве связи, например, **Netscape Communicator**. После того как файл загрузится, запустите его и укажите директорию, в которой установлен **Quake 2,** и... теперь у вас желаемая 3.17.

Для непосредственной игры в Интернет следует найти быстрый сервер, устраивающий по всем параметрам. Эту проблему решает программа **GameSpy**, которую можно скачать с **http://www.gamespy.com**. **GameSpy** находит самый быстрый сервер из известных ему по всему миру, а также показывает, кто сейчас находится на нем и параметры этого сервера. После установки этой программы у новичка возникнет вопрос: «А что такое **ping**?» Не вдаваясь в техническую сторону этого дела, просто скажу, что чем он меньше, тем быстрее и без задержек будете бегать на серверах. Максимальный **ping** — это 400-500, а желателен 300 и меньше. Если адреса удобных серверов уже известны, и не хочется возиться с **GameSpy**, то соединиться с ними можно прямо из консоли (вызывается клавишей ~), набрав «**connect**». Так, например, соединиться с сервером **Cityline DM** можно просто набрав «**connect 195.46.160.65**».





Знакомьтесь: Михаил М. — автор C.R.Bot

"Strong Software: Mak...

Кое-какие боты дерутся не только с вами, но и между собой, что делает игру гораздо интереснее

Bots

C.R.Bot v1.14	190kb	Это, наверное, лучшие из вышедших ботов. C.R.Bot`ы отлично приспосабливаются к расположению предметов, которые им необходимы (здоровье,броня). Также, они неплохо используют RL и GL.. В этой версии исправлен баг с зависанием игры, а также еще некоторые мелкие баги.. Но самое интересное, что боты теперь умеют делать Rocket Jump! Еще они научились правильнее использовать BFG и подниматься по лестницам.
DroneBot	?	Появились не давно, пока комментариев нет.
Assassin Bot	438kb	Новые боты с неплохой техникой игры.
ACE & Oak II Bot	664kb	Одни из лучших ботов на сегодняшний день.. Реалистично дерутся не только с Вами ,но и между собой,что делает игру гораздо интереснее.
Eraser Bot 0.992	2.8mb	Одни из самых популярных ботов. Кроме поддержки CTF и teamplay они имеют еще несколько важных особенностей. В этой версии исправлены найденные баги и она не содержит вирус...
FamkeBot v5	?	Это первые из вышедших ботов. Они содержат ошибки и баги, из-за чего работают не совсем корректно...

Информационные страницы популярных российских **Quake 2** серверов, на которых можно найти дополнительные файлы, новости и игровые ссылки:

http://victor.quake2.ru — Огромное количество информации о **Quake 2,** включая адреса серверов, ежедневные новости, обзоры модификаций, ответы на часто задаваемые вопросы, лист рассылки.

http://quake.demos.su — Этот сервер самый крупный из игровых, на нем постоянно стоит 7-8 модификаций, начиная от простого **DeathMatch** до **Skills 4 Kills** (неофициальная вариация на тему **TF1**, но для **Quake 2**).

http://quake.tvcom.ru — Стандартный набор из **DM**, **CTF**, **DUEL**; еще пара экспериментальных модификаций.

http://www.Quake2.ru — **DM**, **CTF**.

http://www.quake.microdin.ru — **DM**, **CTF**.

http://quake.spb.ru — **DM** Модификации для **Quake 2,** новости от ЗАВХОЗа

Боты или Консервы чужого интеллекта

Если провайдер или телефонная линия не дают возможности нормально начать игру в Интернет, или есть желание потренироваться перед появлением в Сети, или просто надоело стрелять в тупых монстров, значит пришло время ботов (**Bot**). Что это за зверь? Ну, если выразиться метафорично, — это программно законсервированный опыт профессиональных квакеров-программистов. Боты запускаются на уровень и ведут себя почти также хитро, как и настоящие люди: изворотливо прыгают, пускают ракеты с расчетом на ваши передвижения, метко стреляют и т.д. Чтобы их установить, надо иметь последнюю версию **Quake 2** (см. выше) и немного терпения.

Существует две самых популярных модификации, это **CRBot** и **Eraser Bot**.

CRBot разработан нашим эмигрантом и предназначен для игры в **DeathMatch**, поддержка **CTF** есть, но слабая. Скачать его можно с официальной страницы **http://www.planetquake.com/crbot**. Текущая версия 1.14, к сожалению, скорее всего новых версий этого бота не будет, т.к. автор, по его словам, потерял интерес к программированию его AI.

Eraser Bot мне нравится больше, как более реалистичный. К примеру, у него можно менять параметр ping. А еще в **Eraser Bot** реализована полноценная поддержка **CTF**! А после выхода дополнительных **.dll** файлов этот бот сможет поддерживать **Rocket Arena 2** и другие модификации. Текущая версия 0.992, но после выхода 1.0 новых версий тоже может не быть. Не поленитесь и загляните на официальную страницу **Eraser Bot http://impact.frag.com** для того, чтобы его скачать и ознакомиться с дополнительной информацией.



Есть вопросы по мультиплейеру Q2? На этом сервере — ответы

Установка **CRBot** хранится в запакованном **zip-файле**. Необходимо распаковать все файлы этого архива в директорию **Quake 2** (например, **c:/games/quake2/**). При распаковке сохраните имя поддиректории, в которой будет храниться **CRBot**, т.е. **c:/games/quake2/crbot**.

Теперь можно запускать **Quake 2** вместе с **CRBot**, и для этого надо набрать в командной строке **Windows95/98**, **NC** или **FAR**, или просто создать ярлык на Рабочий стол **Windows** на файл **c:/games/quake2/quake2.exe +set game «crbot» +set ctf «0»**. Этим завершается непосредственно запуск, а для начала собственно игры с ботами нужно нажать **F5**, выбрать карту, после ее загрузки нажать **tab** и, установив параметры ботов, запустить их на уровень.

Eraser Bot поставляется как в **zip-файле**, так и в самораспаковывающемся архиве. Его также надо распаковать в директорию **quake2**, сохраняя имя его поддиректории (например, **c:/games/quake2/eraser/**). Если после этого набрать в командной строке **quake2.exe +set game eraser +map** (имя карты), например: **quake2.exe +set game eraser +map q2dm1.** Когда загрузится карта и начнется игра, следует войти в консоль (вызывается клавишей ~) и набрать **bot_num x**, где **x** число ботов. Тем самым вы сможете



Домашняя страничка C.R.Bot

Eraser Bot делают суровые, не отягощенные страстью к Веб-дизайну люди



Загляни в Логово (http://www.quake2.com/botlair/) — Не пожалеешь

начать игру с нескольких соперниками. Если же хотите более тонко настроить каждого из них, а также узнать, как использовать **Eraser Bot** в **CTF**, то зайдите на **http://victor.quake2.ru**, где этому вопросу посвящен большой раздел.

А теперь поговорим о полезных, модных и наимоднейших **Quake**'овских «фенечках»!

Capture the Flag (CTF)

Capture the Flag популярный режим для **Quake 1,** а теперь уже и для **Quake 2.** Все очень просто. Играют две команды, у каждой есть база, на которой стоит флаг. Задача состоит в том, чтобы пробраться на чужую базу и украсть флаг, после чего донести его до своей базы, не потеряв при этом свой. Так как эта модификация стоит на многих **Quake 2** серверах России, то я советую поставить ее и у себя. Для этого надо раздобыть файл **q2ctf102.exe**, например, тут: **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf102.exe**.

Action Quake 2

Очень интересный режим, погружающий игрока в **fnvjcathe** Чикаго 30-ых годов, с соответствующими видами оружия и обстановкой. Также в нем есть определенная достоверность, выражающаяся, например, в том, что если вовремя не отойти в сторонку и не перевязать рану, то можно умереть. Доступен для загрузки с **http://action.telefragged.com**.

Visible weapons

Это очень полезный патч для **Quake 2,** он позволяет увидеть, какое оружие держит в руках противник. Скачать его можно с **http://www.telefragged.com/vwep/.**

Stroggs Gone Mad

Патч заметно улучшает AI монстров, теперь они стреляют лежа, подбирают оружие, прыгают и ловко уклоняются от выстрелов. Находится на **www.inside3d.com/legion**.

War Mod

Приятно сообщить, что этот **mod** разрабатывается русскими программистами. В нем, как и в **TF**, существуют разные классы бойцов, флаги. Есть и новые интересные идеи; русская страница **mod'а** находится тут: **http://victor.quake2.ru/warmod,** а английская здесь: **http://www.captured.com/warmod**.

Если у вас еще остались старые или появились новые вопросы, связанные с сетевыми особенностями **Quake 2,** то смело обращайтесь ко мне по адресу **victor@quake2.ru**. Отвечу всем!

СИЛЬНЕЙШИЕ QUAKE-КЛАНЫ ПИТЕРА

ТРАКТОР

Когда в далеком 1995 году вышел **DOOM**, многие задерживались на работе, чтобы наконец-то убить Кибердемона из двустволки, недосыпали, проходя уровень за уровнем, а отдача от таких «работников» снизилась в несколько раз. Потом был **DOOM 2,** который внес оживление в геймерскую среду, так как в нем был режим **Multiplayer**, и отныне все, от мелкого служащего до мега босса «рубились» по локальной сети. Затем, наконец, вышел **Quake**, и — свершилось!!! Это была настоящая революция — «мышиный» взгляд, прыжки, 7 видов оружия(!). Такое богатство внесло невиданное доселе разнообразие в технику ведения боя, появился **Rocket Jump**, чтобы можно было забираться в недоступные для обычного прыжка места. И вот тогда-то и начали появляться кланы, которые объединяли сильнейших геймеров того времени. Первым была **БАНДА** из Санкт-Петербурга, затем появились и другие. Процесс пошел лавинообразно...

Естественно, что сначала все кланы строились под «**Quake 1**», но как только вышел **Quake 2,** все немедленно перешли на него. И сегодня в Питере можно запросто насчитать 25, а то и 30 кланов, но, честно говоря, по-настоящему профессиональных игроков в них не так уж и много. А поскольку моя цель — правдивый рассказ об «элите» игрового сообщества родного города, то сделать выбор оказалось не так уж сложно. Речь пойдет о двух самых известных и сильных кланах Питера: **PK** и **BoG**, оба они достойны звания Лучшего Клана Питера. Но начну все-таки с **BoG'а**...

Немного истории:

Клан **BoG** (**http://www.quake.wplus.net/bog**) был основан весной 1997 года **Nark'ом** (Нарк), **Villain'ом** и **Den'ом**. Началось все с игры в **DOOM 2** у Нарка на работе, потом в **Quake** (в стандарт и **Project 1**). Вот тут-то Нарк понял, что пора создавать клан. Назвали его **BoG-Barrel Of a Gun**. Чтобы развивать деятельность клана в направлении «паблик рилейшенс», были ангажированы **КЛОУН QuakeMan** и **GREEN**, известный модератор **SPB.DOOM**. Немного раньше были приняты хорошие игроки с сервера **T12: LowPower** и **Koff. LP** прижился, а вот **Кофф** не очень. Таким составом клан и играл на сетке у **Нарка**, иногда приглашая в гости известных питерских геймеров. Позже был принят **Nazgul**, основатель клана **Qwar**, за ним последовало еще пополнение, **Reptile** и **BiGGuN**, хорошие игроки и компанейские парни. Нарк же, наоборот, покинул клан, поскольку хотел играть в **Team Fortress**, а клан, сколоченный из игроков-одиночек, никак не мог сработаться. Пиком популярности клана стал чемпионат, устроенный **ЗАВХОЗ**'ом, ведь его выиграл лидер клана — Нарк, и с тех самых пор пошла вражда с другим кланом — **PK**.

Соперники не менее кровожадны, чем BoG

СИ: Сочетаешь ли ты членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще боевых союзах? Был ли ты в нескольких сразу или остался моногамен?

Green&Villain[BoG]: Мы состояли, состоим и будем состоять только в одном клане — **Barrel Of a Gun [BoG]!** А вот в разных кланах никогда не был. И вообще не понимаю, зачем люди меняют кланы. У нас в Питере изначально была тусовка игроков, где все друг друга знали, друг с другом общались, встречались, играли. То, что мы поделились на кланы, во многом было условностью. Просто у кого-то с кем-то больше общих интересов (не обязательно связанных с игрой). Люди все равно встречались. С кем-то чаще, с кем-то реже. Пошло модное западное веяние делать кланы, ну и мы сделали прикола ради. При этом никто не ставил основной целью групповые победы и так далее. Во-первых, это никому не было нужно, а, во-вторых, для клановых войн просто не было возможностей. Не было больших сетей, Интернет только-только появлялся, так что все это было условностью.

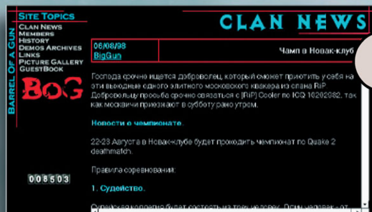
СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?

Green&Villain[BoG]: Выбор определило наличие собственной клановой сетки ;-). Кроме того, и выбора-то никакого не было, поскольку тогда, кроме **БАНДЫ** и **BoG**, других кланов и не было в Питере. А если учесть, что **БАНДА** до сих пор отказывается называть себя кланом, то **BoG** был единственным.

СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?

Green&Villain[BoG]: Клан помогает

Суровые Боги Quake'а в физической ипостаси



БоГи не нуждаются в изысканном дизайне...

готовиться к турнирам. Особенно сильный клан, где играют одни из сильнейших квэйкеров города. Да и просто приятно общаться с единомышленниками.

СИ: А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

Green&Villain[BoG]: Да, есть такая необходимость, но это минус не пребывания в клане, а всей системы соревнований и турниров, похожей на гонку вооружений: сегодня надо тренироваться, чтобы не отстать от других игроков, которые тоже постоянно тренируются.

СИ: А можно ли что-то посоветовать по выбору клана?..

Green&Villain[BoG]: Выбор клана — для меня это как-то странно. Если в кланы так легко попасть, что их можно выбирать, то, на мой


Все победы и поражения фиксируются скриншотами и помещаются на HP

взгляд, это и не кланы, а так — ерунда. У нас, прежде чем попасть в клан, надо, как минимум, пообщаться с человеком. Узнать, кто он и что. Подходит ли он нашей компании. Я еще раз повторяю — игра не самое главное для нас. Главное, чтобы человек был хороший ;-. Поэтому если у кого-то стоит богатый выбор — в какой клан податься, то тут и советовать нечего. В «Алисе в стране чудес» было: «Если тебе все равно, куда ты попадешь, значит, все равно, по какой дороге идти». Тут то же самое — если вам безразлична компания, с которой будете играть, то все равно, какой клан вы выберете. А если нет — то смотрите на людей, пообщайтесь с ними, и вопросы отпадут сами собой.

СИ: Есть ли интересные моменты во взаимоотношениях с другими кланами? Война, союзы, вероломство и прочие истории...

Green&Villain[BoG]: У нас идет давняя война с кланом [**PK**], раньше мы брали над ними верх, теперь они немного сильнее, но противостояние у нас давнее и всем известное.

СИ: А есть ли общение между «клансменами» в «реале» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.? Завел ли ты новые знакомства, друзей, девушек... И не нажил ли кучи врагов?

Green&Villain[BoG]: А как же. Я не могу заснуть, если не услышу вечером голос **QuakeMan-a** ;-). И связи завел, и друзей, и врагов, а вот девушки почему-то в **Quake** играют мало, так что и познакомиться не с кем. :(

СИ: И напоследок дай нашим читателям, какой-нибудь совет по тактике или

Green&Villain[BoG]: Ну, этого-то добра в Сети хватает, так что писать неохота. К тому же на определенном этапе все фишки получаются на автомате, неосознанно. Многое приходит с опытом, и объяснять это бесполезно. Но, конечно же, как говорят в армии, учите матчасть. ;-) Без элементарного умения двигаться и грамотно использовать оружие ничего не получится. Затем необходимо знать уровень, на котором играешь — даже если ты очень хороший боец, на незнакомом уровне шансов победить не особо много. Потом идет то самое, про которое я писать не хочу, ибо есть достаточно много учебников. А вот под конец уже самым важным становится то, с кем ты играешь, кто твой противник. Когда играет толпа народу, не так интересно, а вот когда играешь дуэль... В дуэли по-настоящему играет человек против человека, тактика против тактики. Но до этого многие игроки никогда не дорастают.

И вообще, лучшая школа — это игра с более сильными противниками. Этого не заменят никакие советы!!!

СИ

Штаб-квартира цивилизованных Quake-кланов



ГАЛЕРЕЯ НЕЗАКО

галерея незаконченных проектов

материалы для рубрики подготовлены **АКАДЕМИК**'ом

Лучше сначала увидеть, а потом прочитать...

Игровая индустрия насыщена огромным множеством событий различного рода. Покупка крупным издательством талантливой команды разработчиков — безусловно, событие. Но и появление новой картинки к давно ожидаемой игре — тоже событие и, причем, довольно важное. Именно такого рода событиям и посвящена новая рубрика «**Галерея незаконченных проектов**». Здесь вы сможете увидеть новые **screenshot**'ы к самым нашумевшим играм, самым многообещающим проектам, о каждом из которых есть что рассказать...



Carmageddon 2

Издатель: ***SCI*** Разработчик: ***Stainless***

В данный момент я бы не стал ручаться, что в игре графика будет такая же, как на **screenshot**'ах. Картинки оставляют впечатление fake'овости, но... в то же время подтверждают многие слова разработчиков. Необыкновенная динамика, сверхреалистичная физика повреждений, качественная обработка полигонов — все это не заметить просто невозможно...





Dungeon Keeper 2

Издатель: ***EA*** Разработчик: ***Bullfrog***

Дух старого доброго **Dungeon Keeper** угадывается с первого взгляда. Полная трехмерность, полигональные монстры, отлично проработанный вид от первого лица — кажется, что игра уже практически готова. Однако, зная причуды **Bullfrog**, я бы не стал делать выводы о скором выходе игры.





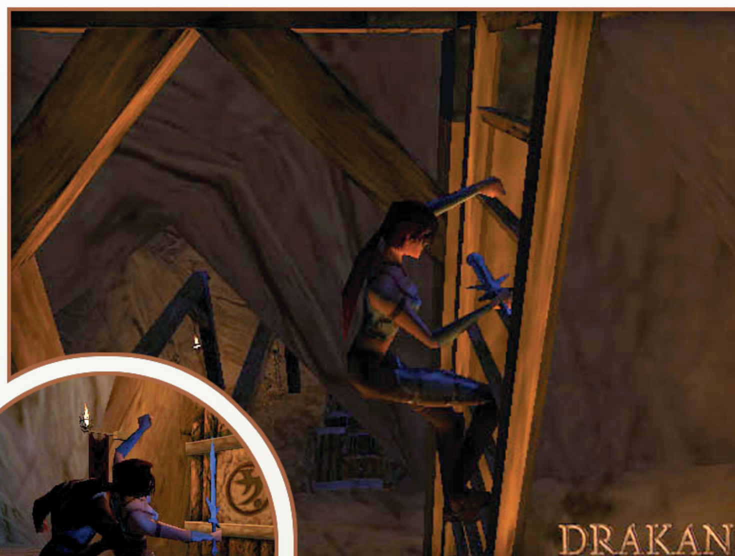




Drakan

Издатель: ***Psygnosis***
Разработчик: ***Surreal***







Игра, про которую почти нечего сказать. Очередной **Tomb Raider** или что-то действительно новое? Сложно сказать. Полеты на драконе оставляют впечатление свежести задумки, однако ничего конкретного о том, что все-таки окажется в конце, сказать нельзя. И, может быть, поэтому **Surreal** еще не нашел издателя для своей игры?





Descent 3

Издатель: ***Interplay***
Разработчик: ***Outrage***

После того, как у **Descent** появился конкурент в лице **Forsaken**, возникли справедливые сомнения, сможет ли **Descent 3** обогнать своего соперника по качеству графики? То, что вы видите перед собой, заставляет обо всех сомнениях забыть. Графически **D3** не просто хорош, но оригинален, а это весьма важно. Фантастические спецэффекты, четкость, яркие цвета — ничего лучшего представить себе невозможно.

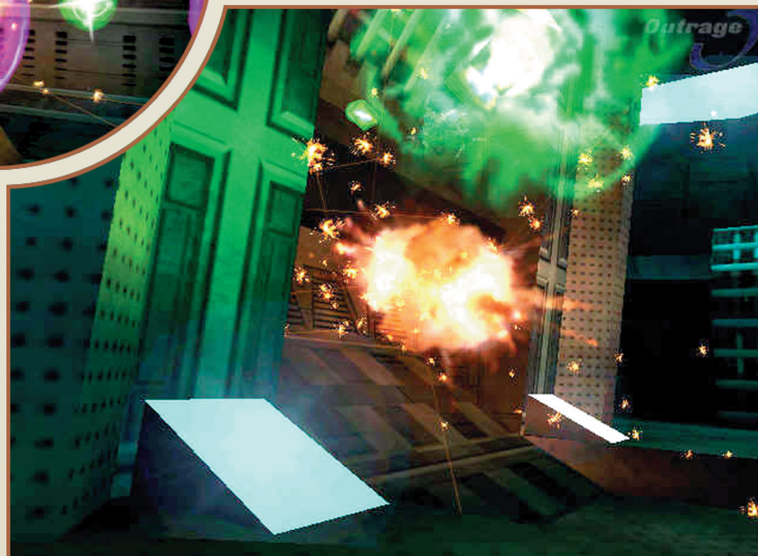












Gabriel Knight 3

Издатель: ***Cendant*** Разработчик: ***Sierra Studios***

Всем, наверное, известно, что **Gabriel Knight 3** не будет похож на других представителей знаменитой серии... Однако кто бы мог предположить, что настолько? Судя по всему, нас ожидает очень высокий уровень интерактивности. Взгляните на screenshot, на котором главный герой копает яму. Что это? Действия, предусмотренные сценарием? Или все-таки инициатива самого игрока? На этот вопрос мы получим ответ, когда увидим финальную версию игры.









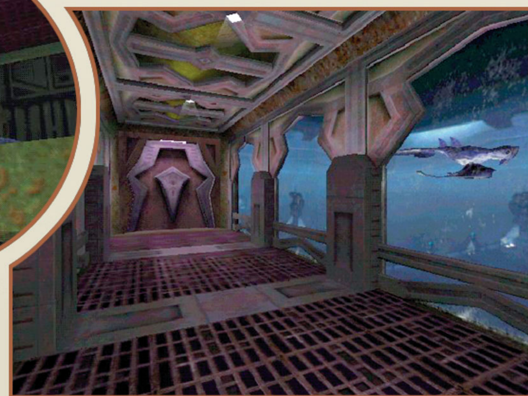

Prey

Издатель: ***GT Interactive***
Разработчик: ***3D Realms***

Самый загадочный проект из всех **3D-action**'ов, разрабатываемых в настоящее время, продолжает нас удивлять. Судя по недавно появившимся **screenshot**'ам, в **Prey** элементы **adventure** окажутся столь же значительными, как и элементы классического **action**. Огромное количество самых разнообразных объектов в помещениях вызывает ассоциации не столько с **Quake 2** и **Unreal**, сколько с играми серии **Tex Murphy**.







Half-Life

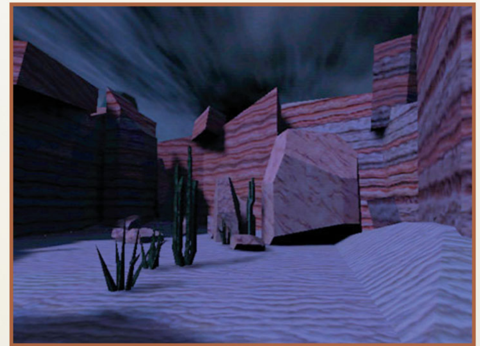
Издатель: ***Cendant***
Разработчик: ***Valve***

Достаточно одного взгляда на картинки из **Half-Life**, чтобы понять, что будет представлять собой эта игра. Сюжет в буквальном смысле слова виден - это и разнообразнейшие герои (не монстры, а именно герои) и какие-то события по сценарию (взгляните на **screenshot** с летящими вертолетами). Восхищает и технологическое воплощение. Хорошо видны четкие тени полигональных солдат, неплохо выглядят и другие спецэффекты.





















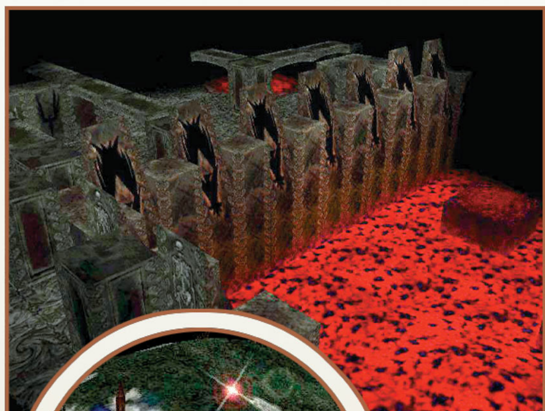


Soulbringer

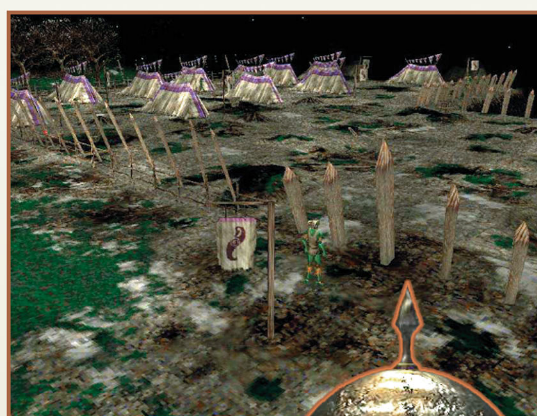
Издатель: ***Psygnosis*** Разработчик: ***Psygnosis***

При взгляде на **screenshot**'ы возникают самые негативные впечатления. Твердая уверенность в том, что такого в финальной версии никогда не будет, заставляет задуматься о **fake**'овой природе картинок. Об этом говорят и некоторые другие детали... Красиво-то, конечно, красиво, но назвать то, что мы видим, реальным игровым процессом, просто язык не поворачивается. Хотя кто его знает...



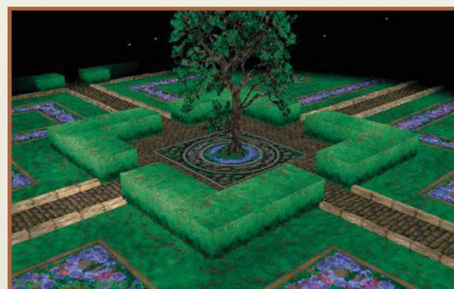












Total Annihilation: Kingdoms

Издатель: ***GT Interactive***
Разработчик: ***Cavedog***

Удивительно, что можно сделать на движке трехмерной стратегии. Похоже, **Cavedog Entertainment** решила выжать из технологии **Total Annihilation** все, что можно. Футуристическая стратегия была превращена в фэнтезийную. Результат перед вами. Стиль **WarCraft**'а оказался очень к лицу миру **TA**.

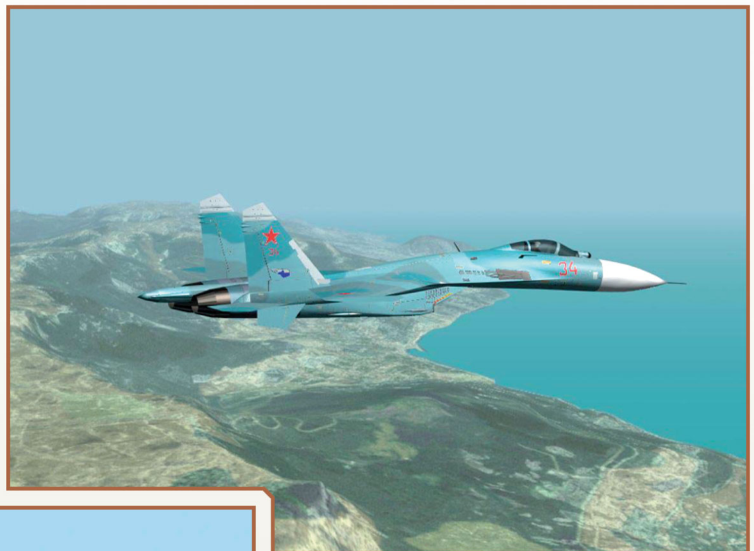






SU-27 Flanker 2.0





Издатель: ***Mindscape***
Разработчик: ***SSI***

Технологические достоинства перечислять тут не имеет смысла — все они прекрасно видны. Другое дело, что и недостатки тут тоже имеются. Бледноватая палитра, подозрительно чистое небо, простоватые текстуры — все это не вполне приятно, но, тем не менее, не портит общие впечатления.

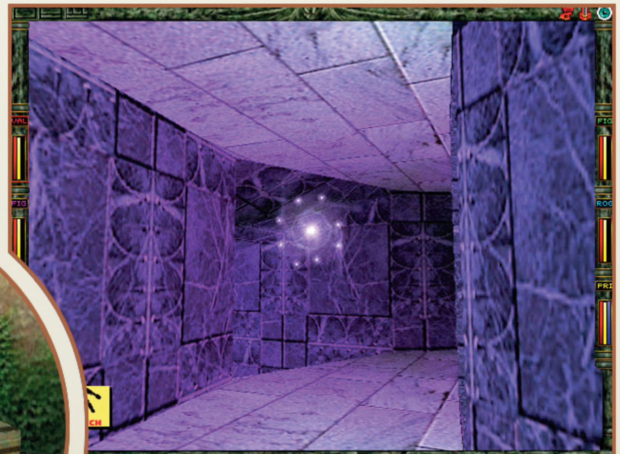




Wizardy 8

Выглядят **screenshot**'ы очень необычно. Для ролевой игры такая графика очень нова. Цветное освещение, полная трехмерность, красивые спецэффекты — все это замечательно. Однако невозможно не обратить внимание на то, что текстуры весьма примитивны, а поддержка **3D**-акселераторов сделана довольно грубо. Хотя для **RPG** это большого значения и не имеет.



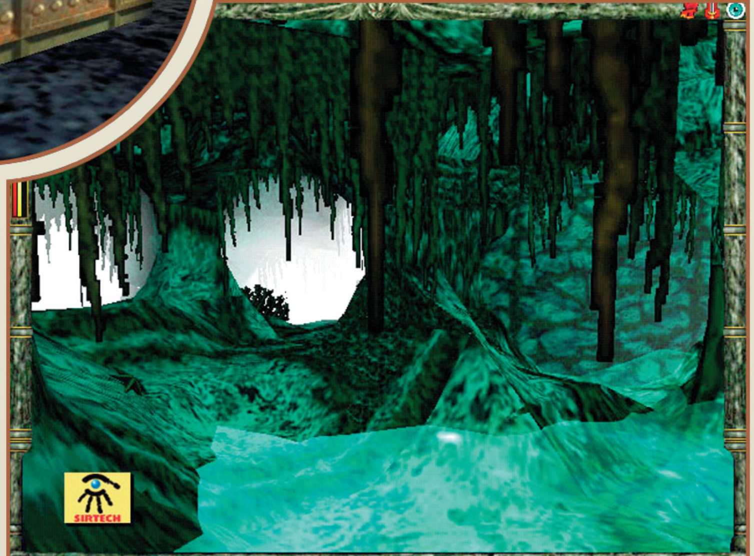




Издатель: ***Sir-Tech***
Разработчик: ***Sir-Tech***







INTERSTATE'82

PC

Практически все в мире Interstate'82 разрушаемо...

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.activision.com



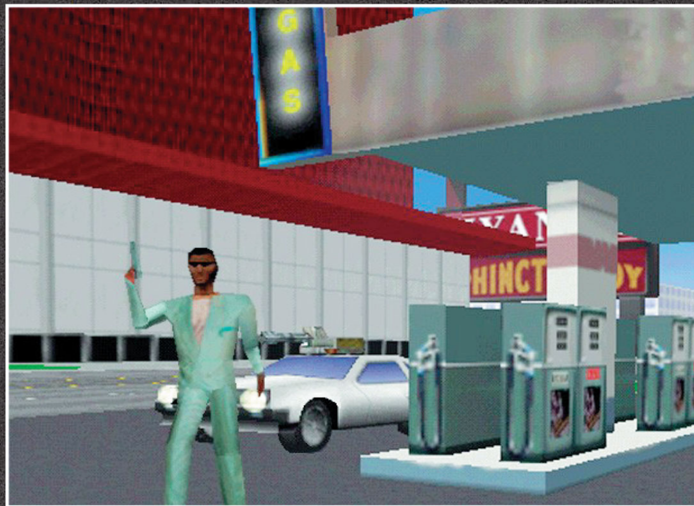
Возможно, создавая больше года назад оригинальный автомобильный боевик Interstate'76, компания Activision и не подозревала, над чем по-настоящему она работает, какую золотую жилу откопали разработчики. Interstate оказался единственной игрой, которую можно назвать настоящим памятником в стиле ретро. В то время как, воссоздавая старые хиты восьмидесятых годов, большинство компаний заботится лишь о графике, да о внесении дополнений в игровой процесс, Activision подошла к проблеме человеческих воспоминаний необыкновенно аккуратно. Вместо того чтобы, скажем, сделать Death Track 4 в полном 3D и закупить узнаваемую торговую марку, было решено создать совершенно новую игру, которая бы не подражала старым, а попыталась перенести в современность атмосферу минувших дней. Разумеется, должным образом приукрашенную. В Interstate'76, по большому счету, кроме этой атмосферы больше ничего особенного и не было: откровенно простая графика, дикие мультики между миссиями, не так чтобы уж очень оригинальный сюжет. И, тем не менее, игра превратилась в настоящее событие и оказалась способной конкурировать даже с Carmageddon с его стопроцентно успешной формулой.



Команда разработчиков

После чего вопрос о возможном продолжении отпал сам собой. За создание **Interstate'82** взялась та же команда, что занималась и первой игрой, однако теперь она была расширена и дополнена несколькими толковыми программистами, которые буквально за полгода сумели создать для нового проекта великолепный движок, который наконец-то не имеет никакого отношения к MechWarrior 2. Несмотря на то, что, судя по названию, **I'82** намеревается немного приблизиться к сегодняшней реальности, на деле игра будет еще более ностальгической, чем первая серия. Практически по всем параметрам.







Первое, что вы увидите, запустив из привычных графических Windows'95 файл i82.com, это абсолютно черный экран, на котором вскоре появится зеленая рамочка с подписью loading. Никаких впечатляющих заставок или выскакивающих из тьмы логотипов — ведь на дворе 1982 год, а вы сидите за монитором старого-старого компьютера с монохромным монитором. Что это — Spectrum, Commodore, Apple II или старый-старый PC? Вообще-то, неизвестно. Но зато благодаря милому шагу создателей I'82 вы мигом ощутите наплыв эмоций, вспомните свой самый первый компьютер (если это, конечно, не был какой-нибудь Pentium II). Все меню и настройки в игре будут выполнены именно в этом ключе. Стиль ретро во всем. Но не беспокойтесь, это совсем не значит, что вся игра состоит из сетчатых каркасов, векторов и черно-зеленых взрывов. Напротив, Interstate, как уже было сказано, совсем не переделка старого — это творение дня сегодняшнего с оглядкой на прошлое.

Почему 82? Этот вопрос не давал мне покоя до тех пор, пока не удалось задать его продюсеру проекта — Заку Норману, совершенно случайно встреченному на Activate'98. Его ответ несколько обескуражил, но зато расставил все точки над i. «А что, у вас есть еще какие-нибудь предложения?» — задал встречный вопрос Зак. На самом деле сердцем всей игры, как это ни странно, является музыка, которая и определяет ее настрой и стиль, помогает вам почувствовать себя именно в том году, к которому относится то или иное музыкальное направление. И если в конце семидесятых в моде был фанк, который так нравится всей команде разработчиков, то в начале восьмидесятых миром правила уже совсем другая музыка, от которой наши герои также без ума. Кстати говоря, перечислить все свои музыкальные пристрастия господин Норман отказался, сославшись на то, что секреты дальнейших продолжений игры он раскрывать не намерен.

Суть игры осталась примерно той же, что и раньше. Игрок, кстати, на этот раз это Taurus, а не Groove, движется по сюжету и по различнейшим миссиям, пытаясь найти разгадку одной большой-пребольшой тайны. Теперь в деле будут замешаны американские спецслужбы, ученые, армия, и, конечно, потусторонние силы в лице внеземных цивилизаций, о существовании которых все вышеперечисленные органы хранят дружное молчание. Старые друзья Taurus и Groove, немного постаревшие, но все такие же сумасшедшие и хорошо вооруженные, как и раньше, в процессе своего поиска приключений на свою голову внезапно натыкаются на целую сеть суперсекретных объектов, расположенных посреди не пустыни в Неваде, неподалеку от Лас-Вегаса. Вскоре им удается проникнуть на один из них, носящий название Area 52 (ирония разработчиков — молва приписывает названием Area 51 секретному исследовательскому комплексу в Розвелле, на том месте, где, по мнению многих людей, потерпела в конце сороковых годов круше-

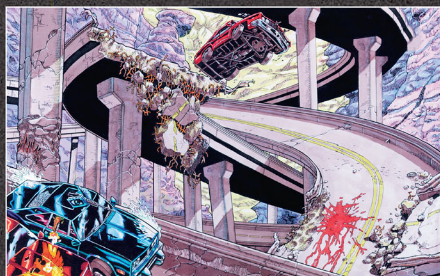
Сергей **ОВЧИННИКОВ**













ние летающая тарелка с инопланетянами на борту). Тут-то и начинается веселье. На наших героев начинают охотиться все — спецагенты правительства, намеревающиеся нейтрализовать свидетелей «того, что увидели Taurus и Groove», бандиты, которые считают, что нашим ребятам удалось стащить с секретной базы что-то крайне ценное, ну, и, разумеется, федеральные власти, которые, как всегда, кого-то с кем-то спутали. Во всей этой суматошной и необыкновенно опасной гонке вам предстоит еще и попутно выяснять ситуацию со всеми этими инопланетными вещицами и заодно спасти от верной гибели пару-тройку старых друзей. Как всегда, в распоряжении лишь прекрасная машина с солидным боепипасом и верный друг, готовый помочь в любой момент. Но вот сама игра точно стала лет на пять постарше.

Interstate'82 — это не только гонки и беспорядочная пальба с участием автомобилей, но также игра, в которой основной тон задает сюжетная линия. Зачастую вам придется не просто слоняться по картам и дорогам в поисках противников для превращения их в металлолом, а разыскивать предметы, ключи к разгадке тайн, общаться с различными персонажами, справляться с наемными убийцами и осуществлять разведывательные операции. Все это становится необыкновенно интересным с введением в игру дополнительного режима. Отныне вы можете абсолютно в любой момент остановить машину, зарядить свой пистолет и отправиться бродить по окрестностям пешком. Особенно полезна эта функция в том случае, когда вам необходимо обследовать какое-нибудь здание, подземелье, овраг или пещеру, в которые машина, увы, не пролезает. И хотя ваша огневая мощь в этом случае резко снижается, поскольку, как-никак, гранатомет с машины вам снять не удастся, это совсем не значит, что вы не сможете за себя постоять. Фактически при наличии соответствующей сноровки вы сможете даже победить полноценно экипированную машину противника в том случае, если, конечно, вам удастся пристрелить ее водителя. На просторах же невадских пустынь или калифорнийских гор вы также сможете встретить не только автомобили. На дорогах будут встречаться и мотоциклы (которые, кстати, вам тоже весьма пригодятся ввиду своей маневренности и маленьких габаритов). А также — некоторое количество пешеходов, среди которых попадутся весьма интересные личности. Игра от этого не станет похожа на Carmageddon, ведь давка мирных жителей не является основой благополучия, но зато игровой мир обретет еще более живой облик, что многим понравится. Людей вы сможете встретить на улице, в подземном гараже, в квартирах и офисах, а также на крышах домов с крупнокалиберными винтовками. Ну, как, попробуете угадать, что они там делают?

Разнообразие — еще один пункт в списке нововведений. Вам больше не придется бесконечно кататься по одинаковой черной дороге с двумя желтыми полосами на фоне бесконечно коричневого пейзажа. И хотя на реализацию, к примеру, джунглей в полностью трехмерном мире способностей программистов еще не хватает, разнообразные ландшафты, неимоверно сложная геометрия, обилие объектов и ужасающе потрясающе гигантские пространства нам обещаны. Плюс в игре полностью воссоздан один из самых удивительных городов мира — Лас-Вегас. Судя по тому, что нам уже удалось увидеть, все это правда. Карты в **Interstate'82** простираются в длину и ширину на многие километры. И хотя с рулеткой миры еще никто не обсчитывал, по секрету нам сказали, что в среднем каждая карта является квадратом со стороной в четыре мили. Что эквивалентно порядка 60 квадратным километрам. И, заметьте, это не просто прямая степь с одной текстурой на земле и одной на небе, а весьма детализованный и очень интересный мир. К примеру, на территории одной из военных баз существует целая гигантская сеть подземных переездов, мостов и тоннелей, пролегающих на разных глубинах и пересекающихся в десятках точек. Когда смотришь на это гигантское творение рук дизайнерских, поневоле начинаешь восхищаться размерами и проработанностью каждого элемента конструкции. Давайте также учтем и то, что в игре действует совершенно новая физическая модель, и все эти объекты, включая машины и даже людей, подчиняются одним и тем же установленным правилам. Практически все в мире **Interstate'82** разрушаемо, однако это совсем не значит, что вы когда-нибудь сможете разрушить, скажем, пятиэтажное здание. Поцарапать, выбить стекла и содрать штукатурку — это пожалуйста, но вот разрушить такое, увы, вам не под силу. Но вот зато взорвать какую-нибудь бензоколонку одним простым поднесением спички к баку — это всегда пожалуйста.

Технологически движок **Interstate'82** близок к Heavy Gear 2, поскольку команды той и другой игры работали над ним совместно. Отличительной особенностью является полная ориентация на 3D-акселераторы, причем предпочтение отдается новому поколению, тому, что пришло на рынок вместе с Voodoo2. Обилие текстур требует значительных объемов памяти на акселераторе, так что обычного Monster 3D может и не хватить. По всем правилам реализовано освещение и в процесс вплетены динамические текстуры с эффектами отражений, «последний писк» трехмерной моды. Точно так же, как и в Need for Speed 3, по машинкам бегут текстуры, отражающие на полированных капотах и крыльях окружающую действительность. Но все это, заметьте, в полном 3D со свободой перемещения на огромных картах. Обилие зданий и объектов поражает, особенно в миссиях, происходящих на городских улицах. Погонять ночью по пустыне также не просто приятно, а просто фантастически приятно. Так что, похоже, в **Interstate'82** с графической точки зрения все сделано правильно. Еще одна замечательная деталь игры касается режима multiplayer. Чтобы сделать его максимально открытым и удобным, разработчики позволят вам входить и выходить из игры в любой момент, точно так же, как в Quake или любом другом современном 3D Action. Это, несомненно, повысит популярность игры среди поклонников многопользовательских сражений. И два слова о музыке. Это предмет особой гордости разработчиков, ведь в процессе создания саундтрека к игре приняло участие несколько известнейших групп тех времен, так что песенки должны быть отменными.

К ноябрю, когда **I'82** предположительно будет готов, у нас найдется множество игр, с которыми мы хотели бы провести время. Однако, я считаю, что даже в самом разгаре сезона вы не пожалеете о том, что поиграли в этот маленький большой шедевр.

СИ



CIVILIZATION: CALL TO POWER

PC

Советую

Игра выглядит намного более аккуратно и детализировано, нежели предшественница.

Платформа: PC
Жанр: **turn-based strategy**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.activision.com

вам не слишком обольщаться по поводу **Civilization: Call to Power** — нового проекта от Activision. Насколько можно судить, того скачка, который имел место от первой «Цивилизации» ко второй, не будет. **Call to Power** имеет смысл рассматривать как прогрессивный add-on с некоторыми незначительными модификациями и нововведениями. По крайней мере, такова ситуация на сегодняшний момент, возможно ребята из Activision еще успеют изменить выбранный курс.

Немного расширятся игровые рамки временного охвата — от 4000 года до Рождества Христова и до 3000 соответственно после его Рождества. Итого получается семь тысяч лет. Если вы знакомы с оригинальной «Цивилизацией», то заметите, что передвинулась только вторая временная планка, а это означает (если не изменится масштаб, который с XX века определялся как один ход — один год), что особое внимание будет уделено развитию нашей цивилизации в третьем тысячелетии. Отсюда и все вытекающие последствия — сочетание реальных технологий с грядущими технологиями, исторических подразделений с футуристическими войсками, реальных чудес света с чудесами будущего... Конкретно упоминаются чуждые условностям биологический терроризм и религиозная конверсия. Вот тебе и прогрессивное человечество предстоящего тысячелетия!



Говорится и о таких нововведениях как готовность юнитов к сражению и продвинутая система определения очередности хода. Изменилась графика — скриншоты демонстрируют серьезную работу над интерфейсом и общим дизайном игры. В целом, игра **Call to Power** выглядит намного более аккуратно и детализировано (особенно это касается юнитов и ландшафта), нежели предшественница, хотя корни нового проекта все равно мгновенно узнаются.



Напоследок несколько слов о тяжбах по поводу обладания правами на использование названия «Civilization» между тремя компаниями — Avalon Hill, Activision и MicroProse. Первая еще довольно давно выпустила «оригинальную» Civilization, причем оная была в исключительно настольной (бумажной) форме. Затем последовала игра Advanced Civilization, которая была представлена как в бумажном, так и в компьютерном виде. На данный момент Avalon Hill и ее родительская компания Monarch Avalon продали все права на две названные игры MicroProse.

Едем дальше. Activision, глядя на ошеломляющий успех серии Civilization, тоже решила заполучить свой кусочек солнца и анонсировала игру **Civilization: Call to Power**, которая выполняется по лицензии MicroProse. Activision обладает всеми правами на этот проект и его продолжение (если таковое появится) не только для PC, но и для консолей. Кроме этого, в довесок MicroProse передала Activision все права на приставочный вариант Civilization 2.

А что сами ребята MicroProse? Они совершенно спокойно продолжают работать над Civilization 2 Multiplayer Gold Edition и Civilization 2: The Test of Time, которые появятся в обозримом будущем.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

ULTRAFIGHTERS

PC

Грядущий

UltraFighters — скорее аркада, нежели симулятор.

Платформа: PC
Жанр:
аркадный авиасимулятор
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: **Interactive Magic**
Требование к компьютеру:
P200, 16Mb RAM, SVGA
Дата выхода: **осень 1998**
Интернет:
www.imagicgames.co.uk

энергетический кризис все грядет, грядет и... не наступает. Пессимистические настроения семидесятых, когда нашему человечеству пророчилось не более двухтрех десятков лет нормальной жизни, стали историей. Сейчас ученые мужи смотрят в будущее весьма оптимистично, утверждая, что ближайшие лет сто волноваться по поводу исчерпания природных ресурсов не нужно. В общем, на наш век хватит; хватит и нашим детям, и внукам, и лишь правнукам уже придется задумываться над альтернативными источниками энергии.

К XXVI веку, в котором происходят события **UltraFighters**, от запасов нефти и газа точно ничего не останется. По сюжету игры, человечество двадцать шестого столетия переориентировалось на использование электрической энергии, а бензиновые динозавры канули в лету. Небесными просторами правят самолеты с электрическими двигателями (**UltraFighters**). Нетрудно догадаться, что КПД подобных двигателей явно уступает КПД керосиновых собратьев, поэтому максимальная скорость истребителей XXVI века не является их сильным местом. Зато по части авионики, аэродинамики и бортового оборудования наши потомки ушли далеко вперед, сравнивая с сегодняшним днем. Чуете, какая картина вырисовывается? Самолеты класса **UltraFighters** не слишком быстрые, но маневренные и устойчивые, легкие и вооруженные лишь тепловым оружием, но способные резко менять курс лишь по малейшему движению пилота...





Игра предполагает близкий воздушный бой, так как тепловое (и другое электрическое оружие) эффективно на коротких дистанциях. В некоторой степени такие бои можно сравнить с поединками асов Второй Мировой войны. Видимо, успех сражений будет во многом определяться реакцией играющего и его талантом крутить ручку джойстика, ведь игра **UltraFighters** — скорее аркада, нежели симулятор.

Взлет и посадка происходят отнюдь не с ВВП какого-либо наземного аэродрома, а с авианосца. Причем особенно интересен взлет, когда истребитель «выплевывается» из специальной пушки (помните произведение Ж.Верна «Из пушки на Луну»?) и, как пуля, несется к небесам.

Кстати, не лишним будет отметить, что по ходу игры можно будет не только совершенствовать своего любимчика, но и прикупить более новый и совершенный истребитель. Источником доходов служат успешно выполненные задания, причем главный герой, видимо, человек увлеченный, и все потом и кровью заработанные капиталы будет вкладывать исключительно в техническое перевооружение.

Основной противник в игре представлен военными силами могущественной корпорации Zindo. Во время вылетов вы столкнетесь не только с подобными вашему «электроистребителями», но с морскими судами, силами ПВО, сверхзвуковыми поездами и т.п. В общем, представлен полный набор.

Будет поддерживаться multiplayer в любой форме. Движок игры (скорее всего, это DEMON 1.5, хотя не исключено, что и DEMON 2) потребует Pentium 200 без ускорителя или Pentium 166 с оным.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

REVENANT

Eidos

В Revenant будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнивая, к примеру, с Diablo...

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Eidos Interactive**
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.eidosinteractive.com



откровенно не желает делиться информацией о своем проекте Revenant. Продюсер Матт Миллер (Matt Miller) мотивирует это тем, что «не хочется раскрывать все секреты, чтобы не портить вам удовольствие». Что же, оставим это заявление на совести разработчиков и ограничимся тем, что есть, т.е. достаточно общими вещами.

Итак, **Revenant** представляет собой фэнтезийную RPG, по своему духу близкую к Diablo и Ultima. Движок игры, в отличие от движка того же Diablo, полностью трехмерен, поэтому Revenant выглядит менее впечатляющим с точки зрения прорисовки и детализации (интерфейс игры, разумеется, прорисован заранее, поэтому сказанное к нему не относится), хотя и обладает большим потенциалом.

Начнем с предыстории. Где-то в Океане есть мистический остров, на котором жил честный и трудолюбивый народ, звавший себя Ahkuilon. Веками здесь царили мир и покой, но вдруг над этим оазисом спокойствия разразилась страшная гроза. Черные монахи похитили дочь самого владыки острова. Лучшие воины и самые отчаянные храбрецы бросились на спасение девушки, но всех их ждала печальная участь — ни один из них больше не вернулся в родные края. Убитый горем отец долго не мог найти себе места, проводя бессонные ночи в раздумьях о том, как вернуть свою дочь. Неожиданно ему на память пришло одно имя — Locke. Это действительно был именно тот герой, который мог бы бросить вызов силам зла и вернуть старику-отцу его красавицу-дочь (в прямом тексте про внешность девушки ничего не сказано, но позвольте маленький домысел). Была, правда, одна маленькая загвоздка — Locke умер столетия назад и его прах давно уже развеян по ветру. Отчаяню правителя не было предела, но каким-







то чудесным образом он сумел все же вновь призвать к жизни легендарного воина, который и призван олицетворять вас в игровом мире **Revenant**... Очевидно, что поиск принцессы есть важная часть игры, но помимо нее, главного героя ждут еще более глобальные квесты и задания. Собственно, спасение дочери — лишь повод для весьма масштабных приключений.

Но вернемся к самой игре. Путь, выбранный разработчиками, весьма тернист, так как одним обещанием «убить» Diablo уже никого не удивишь. Вышла Ultima Online, появился потрясающий Might And Magic VI, вот-вот появится Baldur's Gate, не так много осталось и до выхода Wizardry VIII, не за горами и Diablo 2... Чем же будет выделяться **Revenant** на фоне названных игр? «Главным отличием являются те чувства, которые охватят игрока. Глядя на экран, будет казаться, что вы смотрите фэнтезийное произведение; в основном это удается за счет тщательной прорисовки даже самых, казалось бы, незначительных деталей», — утверждает Матт Миллер. Далее он развернуто повествует о Луне, свет которой привносит в ночные пейзажи голубоватые оттенки (не поймите превратно), о плавящихся свечах, которые оставляют лужицы воска, о факелах, которые дают динамический свет. Весьма пространно, вам не кажется?

Зато по поводу поединков есть более конкретная информация. В **Revenant** будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнивая, к примеру, с Diablo, где все сводилось к щелканью кнопкой мышки. Насколько можно судить, сражения происходят в реальном времени и напоминают классические файтинги, с возможностью не только по-разному атаковать противника, но и блокировать его выпады.

Прогнозы относительно **Revenant** следующие. Успех игры может быть обеспечен только в том случае, если ребята из Eidos реализуют в финальной версии с десяток-другой лихих сюрпризов, которые сумеют сделать их творение чем-то неординарным. Не стоит забывать и о gameplay, иначе играбельности, которая тоже может стать козырем игры. Но на данный момент **Revenant** не так уж сильно впечатляет, хотя, безусловно, и обладает некоторым потенциалом.







Сергей **ДРЕГАЛИН**

СИ

SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

PC

***Swords & Sorcery* в полной мере использует правила RPG, немого переаранжировав их на свой лад.**

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: **Virgin**
Дата выхода: Рождество
Интернет: **www.via.com**

FIRST-PERSON-THIRD-PERSON-VIRTUAL-REAL-TIME-TURNED-BASED-TIME-PHASING-3D-INDOOR-OUTDOOR-ALL-ENVIRONMENT-MUITI-PLAYER-SINGLE-PLAYER-MULTI-PARTY-PC-ATTRIBUTE-ABILITY-EXPERIENCE-SKILL-BASED-INTERACTIVE-ADVENTURE-COMBAT-QUEST-MYSTERY-LIVE-ROLE-PLAYING-SIMU-LATION-GAME-WITH-TONS-O-GOODIES-BADDIES-NASTIES-LAFFS-MAGIC-AND-A-FEW-NAKED-BABES

«Охарактеризовать игру в двух словах?» — искренне удивился Дэвид Брэдли (David Bradley), лидер проекта **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness**. «Мне, вообще-то, и одного хватит», — безапелляционно заявил он, набирая в грудь побольше воздуха. «Это first-person-third-person-virtual-real-time-turned-based-time-phasing-3D-indoor-outdoor-all-environment-muiti-player-single-player-multi-party-PC-attribute-ability-experience-skill-based-interactive-adventure-combat-quest-mystery-live-role-playing-simulation-game-with-tons-o-goodies-baddies-nasties-laffs-magic-and-a-few-naked-babes». Что же, такой ответ вполне в духе Дэвида Брэдли (хотя последняя пара слов — не более чем фантазии).

Брэдли — весьма колоритная и известная персона. За его плечами работа над двумя последними играми серии Wizardry (для справки — считаются самыми удачными из всего сериала). В Swords & Sorcery, по его словам, будут реализованы все те идеи, которые по каким-либо причинам остались неосуществленными. Брэдли весьма охотно рассказывает о новом проекте, причем подчас в весьма... э-э... фривольной форме.

Конечно, формулировка Дэвида Брэдли «в одно слово» наиболее полно отражает суть игры, но мы попытаемся обойтись более простым, а, главное, коротким сравнением. Насколько можно судить, **Swords & Sorcery** представляет собой винегрет из Wizardry, Daggerfall и отчасти Quake. Ключевым словом в определении жанра игры является RPG, но туда же необходимо добавить и action. Собственно, ничего плохого в этом симбиозе нет, ведь с каждым днем все четче вырисовываются тенденции по сокращению «чистокровных» игр, т.е. тех, которые можно однозначно причислить к какому-либо конкретному жанру. Появляется все больше и больше полукровок и, по всей видимости, **Swords & Sorcery** будет именно такой мультижанровой игрой, основой которой является RPG.

Игровая среда представляет собой средневековый мир, где балом правят сталь и магия. Централизованная власть присутствует лишь формально, реально же повсюду творится беззаконие и самоуправство. Никто не осудит вас и не потащит в суд за убийство разбойника, но никто также не будет переживать за вашу жизнь, если совершенные вами действия расценят как бандитизм.

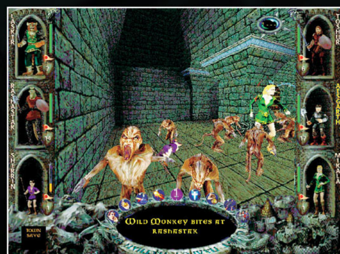
Конкретные игровые события разворачиваются в местечке под названием Gael Serran (созвучно «Gael Terrain» — Кельтские Земли). Вся каша заварилась из-за предания о могущественном, но проклятом мече, называемом Mavin. Так или иначе, сюжетная линия окажется связанной с древним Египтом, с таинственным волшебником, который заключил страшную сделку, чтобы обрести бессмертие, с легендами драконов, с затонувшим подводным городом, с неизведанными руинами, подземельями, гробницами.

Игра **Swords & Sorcery** основана на классической RPG'шной системе набора команды. Как и в Wizardry VII, в отряд можно набирать до шести персонажей. По желанию вы можете «вселиться» в любого из своей команды, в этом случае он будет находиться под вашим непосредственным командованием. Остальные пятеро будут плестись за вами нестройным шагом, но во время сражений «неуправляемые» окажутся под управлением AI.

Движок **Swords & Sorcery** поддерживает трехмерную графику и работает в шестнадцатибитовом цвете (наличие ускорителей очень желательно). Реализованы три вида обзора на происходящие события: глазами выбранного персонажа, из-за спины и с помощью внешней камеры. Кстати, обратите внимание на скриншоты. Очень хорошо заметно, что фигуры, которые относятся к интерфейсу (в левой и правой частях экрана) полностью соответствуют прототипам, которые непосредственно участвуют в игре (включая экипировку и пропорции). Они не просто узнаются, а являются точными уменьшенными копиями. Кроме этого, заметно высокое качество прорисовки как противников, так и самих персонажей. В частности, движок игры позволяет видоизменять персонажи в зависимости от их физического состояния, переносимых предметов и даже от их возраста. «По ходу игры у ваших персонажей будут расти волосы», — добавляет Ли Якобсон (Lee Jacobson), представитель Virgin. Не исключено, что по своим возможностям движок Swords & Sorcery вполне сможет потягаться с движком Wizardry VIII.









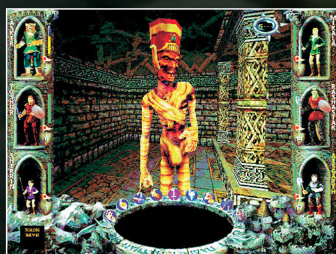
В глубине можно увидеть фигурку на коне. По всей видимости, на скакуне лихо восседает не кто-нибудь, а самая маленькая участница вашей партии — Sherrin

Сергей ДРЕГАЛИН









Несколько слов о дизайне уровней. Планируются как открытые, так и подземные уровни, причем на поверхности могут быть реализованы различные «капризы природы», а также смена дня и ночи. Намечается, что размер территории подземных уровней не будет на порядки выше, нежели размер открытых. Но, скорее всего, постоянно наслаждаться богатыми пейзажами, которые имели место в Daggerfall, не суждено, разработчики ориентируются больше на Hexen 2 (умеренное количество открытых пространств). Мир **Swords & Sorcery** будет заселен самыми разными тварями, коих можно насчитать до 80 типов (про NPC ничего конкретного не говорится, есть вероятность, что их не будет совсем). Уже сейчас понятно, что разнообразию противников можно только дивиться — вооруженные мечами скелеты, обезумевшие сектанты, дикие обезьяны, нетленные мумии, злобные призраки и т.п. и т.д.



Много внимания уделяется интерфейсу игры. «Играя в Diablo, я не испытывал поросячьего восторга от того, что каждые полчаса мне приходилось проделывать весь путь назад до деревни, чтобы прикупить маны», — делится своими впечатлениями продюсер игры Кевин Поттер (Kevin Potter). Видимо, про телепорталы он не слышал, ну, да ладно. «В **Swords & Sorcery** предусматривается возможность мгновенного перемещения между городами, так как в них придется частенько заходить для купли зелий», — с гордостью отмечает он. Похвально, ничего не скажешь.

Swords & Sorcery в полной мере использует правила RPG, немого переаранжировав их на свой лад. Любой персонаж обладает набором из восьми характеристик — четырех ментальных и четырех физических. Каждая характеристика, в свою очередь, может принимать значения от восьми до двадцати одного. Привычные расы в **Swords & Sorcery** зовутся Кланами, их насчитывается десять штук. В основном набор стандартный — люди, карлики, эльфы, орки; плюс несколько новых добавлений — Whiskas (двуногие создания из семейства кошачьих), Ratlings (гуманоиды с длинными хвостами), Lizzords (люди-хищники) и Oomphaz (слонообразные существа), некоторых из них можно лицезреть на скринах. Классы отныне кличутся Ролями, причем они не являются строго фиксированными для какого-либо персонажа. Иными словами, с ростом experience points и повышением характеристик можно так же осваивать и новые классы, простите, Роли. Некоторые Роли могут быть доступны только в том случае, когда персонаж сам на себе испытал их воздействие (Брэдли упоминает пример с вампирами — однажды укушенный...). Кроме этого, некоторые персонажи смогут добиться особого мастерства в применении своих навыков. Например, тот же вампир сможет не только питаться кровью врагов, но и становиться невидимым в ночное время суток.

Кастование заклинаний в **Swords & Sorcery** мало чем отличается от большинства RPG'шек — для каждого заклинания есть определенное число зарядов (то число раз, сколько это заклинание можно применять). Во время отдыха происходит «перезарядка», т.е. восстановление заклинаний.

Достаточно интересно решена проблема с выбором модели сражения. В любой момент можно будет переключиться из real-time в turn-based. Кроме этого, в real-time можно ускорить или замедлить ход течения времени. Звучит многообещающе, на практике посмотрим, насколько все это будет работать.

Команда разработчиков всерьез относится к multiplayer. «Вы можете создать персонаж в одиночном режиме, после перекинуть его в онлайновые сражения, затем вновь вернуть в одиночную игру». Звучит заманчиво, но очень многие отказались от этой возможности не из-за технических трудностей, а из-за нарушения игрового баланса. Какие меры предпримут (и предпримут ли) разработчики **Swords & Sorcery**, чтобы избежать «разбалансировки», пока неизвестно. В любом случае, в многопользовательской игре будут доступны как deathmatch, так и cooperative.

Нет сомнений, что протагонист проекта Дэвид Брэдли — весьма талантливый дизайнер и стилист. Успех серии Wizardry был во многом обеспечен последними двум частями, в создании которых Брэдли принимал самое непосредственное участие. Новый проект **Swords & Sorcery** вполне может стать началом «звездной» серии, а может оказаться и полностью провальным из-за обилия новаторских идей или из-за несбалансированности. Увы, на данный момент более точных выводов сделать невозможно.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

PC

Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, 101: The 101st Airborne in Normandy вам придется по вкусу.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Empire Interactive
Разработчик:
Interactive Simulations
Дата выхода: Рождество
Интернет: **www.empire.co.uk**

1 — Ваш солдат тихой сапой пробирается под мостом, который патрулирует противник... Или все наоборот? Обратите внимание, в информационном окошке он назван «enemy unit», а на карте отмечен зеленой точкой.
2 — Мягкая посадка еще не гарантирует полной комплектации группы — у кого-то парашют запутался в кроне деревьев, кто-то отбился от группы, кто-то попал под обстрел... В итоге, из всей команды лишь двое сумели приземлиться без приключений.

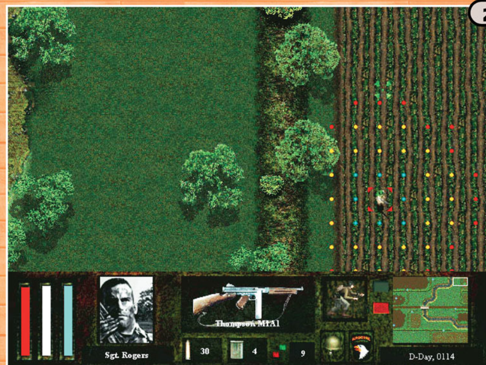
ПАРАШЮТИСТСКИЕ БУДНИ

101: **The 101st Airborne in Normandy** представляет собой достаточно редкий и специфический тип игр, который можно обозначить как походовый RPG'шный wargame. Конечно, за такое определение можно получить по шапке от почитателей указанных жанров, поэтому раскроем его более подробно. Начнем, пожалуй, с аналогий. **101: The 101st Airborne in Normandy** больше всего напоминает Soldiers at War, заключенный в игровые рамки Close Combat, т.е. в период Второй Мировой войны, а точнее того ее момента, когда началась знаменитая нормандская десантная операция (шестое июля 1944). Англо-американские силы высадились в Нормандии, после чего ими был захвачен важный стратегический плацдарм, с которого началась операция в северо-западной Франции. Игра выполнена с большой скрупулезностью по части реалистичности и достоверности отраженных событий, именно по этим причинам в ней присутствует дух wargame.

В **101: The 101st Airborne in Normandy** необходимо принять на себя командование отрядом американских парашютистов. Основным противником, разумеется, выступают силы вермахта. Очень важно, что команда подобралась достаточно разношерстная, и все восемнадцать участников отряда — яркие и по-своему уникальные личности, на что вы не раз обратите внимание на поле боя. Но об этом чуть позже.

КОВАРНЫЙ ДЫМ СИГАРЕТ С МЕНТОЛОМ

Перед началом операции необходимо тщательно экипировать каждого солдата. Трудно сказать с уверенностью, но кажется, что разработчики подходят к этому вопросу чрезмерно формально. Ну, например, несложно понять, что оружие, амуниция, дневной рацион, фляги и ножи являются предметами первой необходимости при выполнении задания. Можно даже догадаться, что понадобится чистящий пыж, используя который, можно избежать заклинивания оружия. Но кто бы мог подумать, что забытая пачка сигарет может ощутимо снизить мораль бойцов?! А ведь мораль — ключевой фактор во время сражений, про это еще будет разговор.



Миновав подводные камни экипировки, можно приступить к десантной операции. Увы, далеко не все ваши бойцы сумеют четко и точно приземлиться в назначенном районе. Кого-то ранит шальная пуля, кто-то будет снесен на несколько километров ветром, кто-то окажется отрезан от основной группы, все зависит от боевых навыков, способностей и удачливости конкретного бойца. В итоге от команды в 18 человек останется лишь несколько наиболее продвинутых бойцов, с ними и придется выполнять поставленную задачу. Интересная получается ситуация, не находите? Чувствуете противоречие — с одной стороны тщательная и аккуратная экипировка каждого солдата, с другой — «выбывание из игры» ощутимой части команды еще до начала выполнения самого задания. Зато реалистично.



После этого и начинается наиболее динамичная и интересная часть игры. В **101: The 101st Airborne in Normandy** будет предложено для прохождения девять миссий (или, точнее, миникампаний), каждая из которых может содержать в себе до двух дополнительных заданий. Приводим пример. Предположим, вашим людям поручено устроить засаду германским войскам, двигающимся в направлении Нормандского побережья. Дополнительно необходимо отыскать сбитого пилота, нуждающегося в срочной помощи. Кроме этого вы можете натолкнуться на ДОТы, снайперов или отбившихся от группы парашютистов. Последние, вполне вероятно, примкнут к вашему маленькому отряду.

Поединок с врагами будет достаточно привычным для тех, кто знаком с Wages of War или с Soldiers at War. Это абсолютно не удивительно, ведь несколько ребят из команды разработчиков **101: The 101st Airborne in Normandy** работали в свое время над двумя названными играми. Но вернемся к сражению. Каждый солдат имеет определенное количество AP (action points), которые расходуются на любые действия, например, перемещение, стрельбу, отход за прикрытие и т.п. Кстати, система передвижения позаимствована из Incubation, где цветными точками обозначалось возможное перемещение персонажа. Если его путь лежал через просматриваемую противником область, то соответствующие точки маркировались (в данном случае — иконка с глазом). Разумеется, игра будет использовать модную ныне line of sight — линию взгляда. Иными словами, солдат не сможет увидеть противника, если они разделены преградой, например, стеной здания. Использовать преимущества высоких точек, скорее всего, часто не придется — судя по скринам, движок использует спрайтовую графику и лишь псевдотрехмерен. К сожалению, ничего не сказано про набор опыта (experience points); и вообще, вполне может оказаться, что повышения характеристик не будет совсем.

Из разряда необычного — в **101: The 101st Airborne in Normandy** тело любого персонажа «разбито» на 47 частей, и в любую из них можно при желании попасть. Попробуйте-ка насчитать 47 подобных участков, это же получается, что можно отстрелить чуть ли не каждый палец на руках и ногах!

Ранения, гибель братьев по оружию, превосходящие силы противника, забытая пачка сигарет — все это может стать причиной ухудшения морали бойца. Как отмечалось выше, мораль представляет собой ключевой показатель при выполнении задания. Если у бойца трясутся руки, то он не сможет толком прицелиться, а если он впал в панику, то единственной его целью станет спасение собственной шкуры. Какие там приказы командира...

В **101: The 101st Airborne in Normandy** присутствуют немецкие танки, хотя это, конечно, и идет вразрез с исторической точностью. Появление «Тигров» и «Пантер» объясняется желанием разработчиков привнести больше динамизма в игру. Без комментариев. Ближе к финалу в распоряжении играющего тоже окажутся танки (американские, разумеется), которые будут в полной мере использоваться в финальной битве.

РЕАЛИЗМ VS ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Главные козыри **101: The 101st Airborne in Normandy** — реалистичность и высокая историческая точность. С другой стороны, уже сейчас очевидно, что они, в известной мере, душат динамику игры. Есть масса людей, которые ценят историческую правдивость куда выше, нежели играбельность, но все-таки тех, кто во главу угла ставит именно сам кайф игрового процесса, намного больше. Есть же, в конце концов, Jagged Alliance, в котором весьма удачно найден компромисс этой дилеммы.

Диагноз. Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, **101: The 101st Airborne in Normandy** вам придется по вкусу. То же относится и к тем, кто любит и ценит игры, затрагивающие тему Второй Мировой. Для всех остальных противопоказано, не тратьте время.

СИ



Сергей ДРЕГАЛИН

DEAD RECKONING

PC

Платформа: PC
Жанр: **аркадные гонки**
Издатель: Piranha Interactive
Разработчик:
Goldtree Enterprises
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.piranha.com

ЦИЛИНДРИЧЕСКИЙ МИР

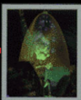
Около двух лет назад не слишком уж популярная команда разработчиков Goldtree Enterprises выпустила в свет достаточно оригинальную для того времени игру Cylindrix. Cylindrix относилась к категории трехмерных аркадных стрелялок с шестью степенями свободы (a la Descent). Вся «изюминка» заключалась в том, что вместо привычных трасс предлагались весьма странные цилиндрические тоннели, в которых кишмя кишели самые разные противники. В общем, это была веселая и динамичная игра, но явно не хит. Причин не слишком уж высокой популярности игры масса — не очень впечатляющий графический движок (в то время уже были Descent и SlipStream 5000, которые по этой части явно Cylindrix переплевывали), простоватая анимация, графика низкого разрешения; в основном несовершенства относились именно к графике. Понятно, что перечисленные недостатки успеха Cylindrix не добавили.

Хотя было в игре что-то, что заставило Goldtree Enterprises вновь вернуться к своему детищу и кардинально усовершенствовать его в свете современных требований, накладываемых жанром. Новая инкарнация Cylindrix называется **Dead Reckoning**, и, что любопытно, если главным бичом Cylindrix был посредственный графический движок, то в новой игре он станет чуть ли ни самым сильным местом.











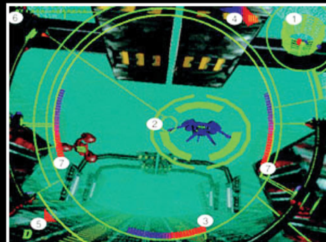

НАВИГАЦИОННОЕ СЧИСЛЕНИЕ

Сюжетная канва **Dead Reckoning** следующая. В далеком будущем некая загадочная и ужасающая персона, называющая себя Повелителем Гонок (Master Race), развлекалась тем, что устраивала космические гонки на выживание (или бои без правил — как больше нравится). Играющему выпала сомнительная честь представлять на подобных «состязаниях» сразу все человечество. Но не подумайте, что вы рискуете только собственной жизнью, на ваши плечи ложится также и ответственность за все человечество в целом. Если вы по каким-либо причинам проиграете, то безжалостный Повелитель сотрет нашу планету со всеми ее жителями в порошок. Ну, а если все-таки выиграете эту безумную гонку? Хм, в этом случае Повелитель просто оставит вас лично и всех ваших соотечественников в покое. Как говориться: «лучшее поощрение — отсутствие взысканий». После победы на одной цилиндрической трассе вы переноситесь на другую, ясное дело, более опасную и трудную. Так потихоньку вы доберетесь и до самого Повелителя, который олицетворяет собой «самую злобную и темную силу вселенной». К слову, точно такой же сюжет (с точностью до имен и типа «соревнований»), если не изменяет память, был в FX Fighter. Это лишний раз говорит о роли сюжета в аркадных играх, впрочем, могло быть и хуже.

Всего в **Dead Reckoning** будет пятнадцать треков-цилиндров, и надо отметить, что дизайнеры зачастую подходят к их созданию с изрядной долей юмора. Например, как вам понравится, что в одном из таких цилиндров нетрудно будет узнать антураж Quake...

Нельзя обойти вниманием новый движок игры. Он поддерживает 24-битный цвет и весьма положительно настроен по отношению к всевозможным трехмерным акселераторам. Уже сейчас существует пререлизная версия, которая, правда, пока не оптимизирована и выдает ужасающе небольшое число кадров в пересчете на единицу времени даже на весьма мощном компьютере, а иногда просто откровенно тормозит. Нет сомнений в том, что полная версия будет куда более шустрой, ведь **Dead Reckoning** требует от игрока великолепной реакции и колоссальных рефлексов, не хватало еще, чтобы игра сама несвоевременно реагировала на управление.

Все настройки игры и возможные режимы баталий перекочевали из оригинального Cylindrix практически без изменений. Можно перед тем, как приступить к решительным действиям, для проформы немного потренироваться. Кроме этого, существует возможность самостоятельно определить тип сложности для отдельного трека-цилиндра, задав уровень мастерства противников, указав ведомого, выбрав тип корабля. Предусматривается даже специальный аркадный режим, где можно просто устроить дуэль с врагами, не заботясь о выполнении основной миссии.

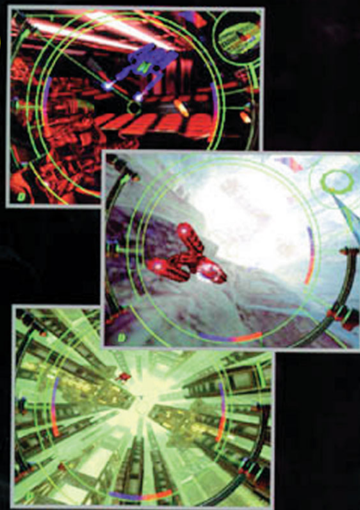


Противники в **Dead Reckoning** представляют собой весьма индивидуальные личности. В **Dead Reckoning** обещают довести уникальность каждого персонажа (будь то противник или союзник) до совершенства не только за счет прорисовки и озвучивания, но и за счет AI.

Разумеется, большим грехом было бы оставить **Dead Reckoning** без возможности многопользовательской игры. Разработчики сей грех на себя не взяли и клятвенно пообещали поддержку сражений по модему и локалке.

ЗАДАЧКА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Мягко говоря, шокирующее действие производит главная концепция игры. Вы не поверите, но в **Dead Reckoning** не будет ни возможности сохранить игру, ни каких-либо кодов, ни даже возможности переиграть этап заново (только с самого начала всей игры)!



«Я давно чувствовал, что слишком много игр позволяет игрокам применять коды, которые доводят игровой процесс до крайностей», — комментирует Люк Эхерн (Luke Ahearn), президент Goldtree. «Позже я понял, что наша компания должна создать игру, которую смог бы пройти только настоящий геймер». Девиз, который был положен в основу игры, звучит так: «no cheat codes, no save level option, no running a maze and popping grenades around corners»! Не будет даже возможности выбора начального уровня сложности (например, easy) при прохождении всей игры. Наконец, последней каплей является заявление Люка Эхерна о том, что «компьютерные противники будут намного круче живых людей, с которыми вы, возможно, будете впоследствии играть в **Dead Reckoning** по сети». Баста.

Президент Goldtree говорил о кодах, которые доводят игры «до крайностей». А не кажется ли вам, что тот аскетизм, который фигурирует в **Dead Reckoning**, способен довести до крайности уже самого играющего. Давайте еще и паузу отменим для полного счастья. А для пущей реалистичности и сложности сделаем так, чтобы игра запускалась лишь один раз. Бред? Зато реалистично, а, главное, прямо как в жизни — если умер, то насовсем. Как вам идейка?

Но не будем перегибать палку. Отсутствие привычного сервиса, связанного с save/load и пр., может очень здорово стимулировать заядлых геймеров. Вот, к примеру, подойдет к вам кто-то и с гордостью скажет: «Я вот тут Doom (Quake, Unreal, Heroes Of Might And Magic, практически любую игру) прошел. Сам!». Вы что ему ответите? Что-то вроде «Угу, молодой человек; рассказывайте, рассказывайте». И правильно сделаете. И пусть себя пяткой в грудь бьет, пусть кричит, что одной только мышкой играл, а клавиатуры у него и в помине нет, точнее, есть, но он только не знает, как ею пользоваться... Отвечайте на такие тирады словами Станиславского: «Не верю!». А теперь представьте, как вы, наигранно небрежно бросите в геймерской тусовке: «Я... тут... э-э... **Dead Reckoning** прошел до финала. Провозился, конечно, но, в общем-то, ничего особенного». Успех и почет вам обеспечен, причем надолго.

Честно говоря, очень интересно, как все-таки среагирует игровая общественность на такой оригинальный ход. А потом с ужасом ловишь себя на мысли: «А если это станет стандартом?»...

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

GIANTS

PC

Giants в чем-то сродни популярному Dungeon Keeper, где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров.

Платформа: PC
Жанр: **action + strategy**
Издатель: Interplay
Разработчик:
Planet Moon Studios
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.interplay.com

ГРАЖДАНИН КАБУТО

Planet Moon Studios — не так давно сформировавшаяся команда разработчиков, костяк которой составляют ребята, работавшие в Shiny Entertainment над проектом MDK. Собственно, этим все сказано, и в дальнейшем представлении команда не нуждается. Новый анонс Planet Moon Studios — игра **Giants** — вновь демонстрирует высокий потенциал коллектива, а так же желание ребят привнести что-то свежее и неординарное в устоявшиеся каноны жанра.

Как и MDK, **Giants** (любопытно, что одно из рабочих названий проекта было «Citizen Kabuto», см. далее) представляет собой неортодоксальный 3D action, но уже с некоторой примесью strategy. События игры переносятся со старушки-Земли на одну из экзотических планет огромной туманности. Там происходят кровавые разборки между представителями трех рас: Sea Reapers, Meccaryn и гигантом Kabuto.



Суть конфликта такова: здоровяк Kabuto, созданный Sea Reapers (когда-то эта раса правила всей планетой) для уничтожения Meccaryn, оказался отнюдь не дураком и начал сражаться не с намеченными противниками, а за свою собственную свободу и независимость. Sea Reapers, увидев такие дела, быстренько ретировались обратно в моря, откуда, собственно, когда-то и пришли. Теперь они точат зубы уже на двух врагов — Meccaryn и гигантского Kabuto; знаете, есть такая поговорка: «не рой яму другому...». Ну, а каковы интересы Meccaryn? Они прибыли из глубин космоса, и данная планета им была необходима лишь для временной остановки, связанной с неисправностями космического корабля. Но эту расу отличает природная жадность и стремление к полному доминированию, поэтому в их планы входит захват всей планеты.

Что же, повод для драки имеется, так приступим, господа!

ВЕЛИКИЙ КАБУТО, МОРСКИЕ ЖНИЦЫ И ИНОПЛАНЕТНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Каждая из названных рас (хотя Кабуто, если я все правильно понял, представлен в единственном экземпляре, но для удобства пусть он тоже будет именоваться расой) имеет свои особенности, которые в конечном счете сублимируются в определенные преимущества или недостатки. По всей видимости, игрок сможет взять на себя управление одним из представителей от каждой из трех оппозиций.

Представители коренного населения планеты — Sea Reapers — могут легко путешествовать по водным просторам планеты, предвидеть возможные атаки (как конкретно это будет реализовано, пока неизвестно) и обрушивать на противника разрушительные торнадо.

Представители инопланетной расы — Meccaryns — способны возноситься к облакам, обладают высокотехнологичным оружием, а также могут передвигаться группой.

Представитель самого себя — Kabuto — в десятки раз больше, чем любой из его потенциальных противников. Он наделен колоссальной силой и отличается тем, что частенько просто заглатывает (не утруждая себя пережевыванием) врагов. Единственный недостаток этой гориллообразной бегемотины — невозможность самостоятельно покинуть пределы своего острова.

КРАСКИ ДАЛЕКОЙ ТУМАННОСТИ

Графические возможности игры даже на начальном этапе проекта весьма сильно впечатляют; скриншоты в полной мере демонстрируют колоссальный графический потенциал. На картинках видно такое обилие спецэффектов (красивейшей воды, потрясающего неба и др.) и хорошо прорисованных моделей, что невольно начинаешь грустно размышлять о будущих системных требованиях. То, что **Giants** не будет работать без трехмерных акселераторов — факт почти что стопроцентный. В остальном остается надеяться на лучшее.

Не вызывает сомнений, что оригинальность и самобытность, которые присущи игровой среде **Giants**, являются заслугами не только программистов, но и дизайнеров, идеологов проекта (кстати, всего в **Giants** запланирована 40 оригинальных и уникальных миров). Обратите внимание на то, что мир **Giants** не является обычным в представлении жанра 3D action, он полностью выполнен на открытых пространствах и состоит из небольших островов, разделенных просторами мирового океана. Эти особенности, безусловно, повлияют на gameplay и изменят стандартные стереотипы, применимые к жанру.

Тяжело себе представить, что это полуобнаженное эфирное создание вполне способно постоять за себя и задать жару любому противнику



Сергей ДРЕГАЛИН



Кабуто — жертве: «... не, турист — это я, а ты — завтрак туриста»

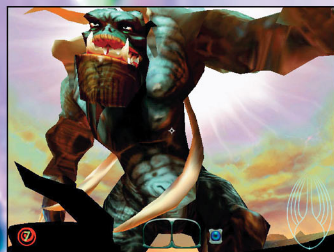


ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

Как уже говорилось выше, в **Giants** присутствует и стратегическая часть, причем, в достаточно приличных количествах. Например, вы сможете эксплуатировать слабоумных туземцев, которые будут создавать оружие, средства передвижения и ловушки... А можно их использовать в качестве «топлива», т.е. в роли легкой закуски.



Будет возможность видоизменять ландшафт и окружающие территории для того, чтобы создать препятствия, через которые враги не смогут к вам проникнуть.



При переходе с этапа на этап вы сможете сохранять предметы экипировки и собственные «творения» (видимо те, что сделаны руками туземцев), кроме этого каким-то образом сможет сохраняться и накопленный опыт. То, что опыт будет сохраняться — это, безусловно, здорово, но куда важнее сам факт наличия опыта. Увы, пока

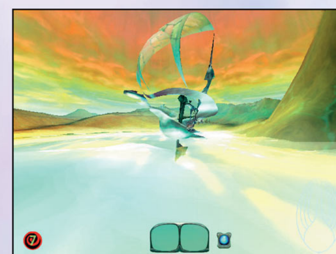


неизвестно, как этот опыт набирается, в чем он выражается и как конкретно проявляется.

В обязательном порядке будет поддержка multiplayer, в какой форме — опять же неизвестно.

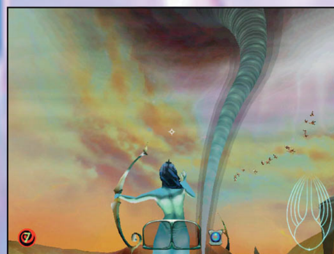
Вообще, этих «неизвестно» на данный момент очень и очень много. Например, совершенно непонятно, как будет осуществляться управление персонажами, как будут вести себя камеры, в каком виде предстанут командные действия, как будет осуществляться общение с туземцами и т.п. и т.д.

Возможно, я не прав, но **Giants** в чем-

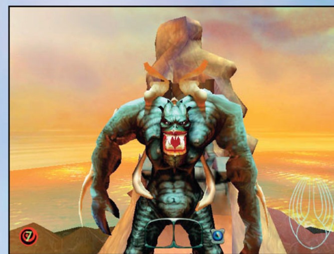


то сродни популярному Dungeon Keeper (имеется в виду общий подход и «бунтарские» настроения в команде разработчиков), где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров. Что же конкретно получится из проекта экс-команды MDK пока сказать невозможно. Но полагаться на талант ребят можно; вспомните, сколько разговоров было о снайперском прицеле и парашютных прыжках, которые анонсировались для MDK. До последнего момента не представлялось, как это все будет работать, и не верилось, что все перечисленные новшества будут в достаточной степени играбельными. Но когда объявилась игра, былые сомнения развеялись сами собой, разработчики сумели сделать обещанные «фичи» весьма практичными и удобными. Поэтому, повторюсь, основания для доверия есть. Осталось только запастись терпением.

СИ











Сергей **ДРЕГАЛИН**

STARCON

PS PC

StarCon — не симулятор!

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **sim + strategy + arcade**
Издатель: EA
Разработчик: **Starsphere**
Дата выхода: начало 1999
Интернет:
www.accolade.com



СЮРПРИЗЫ ОТ ACCOLADE

История серии Star Control полна неожиданных ходов и крутых поворотов. Пожалуй, только переход от второй части к третьей являл собой классический пример продолжения, в остальных же случаях компания Accolade постоянно преподносила сюрпризы.

Начнем по порядку. Самый первый представитель серии Star Control объявился в далеком 1990 году. Нужно отметить, что мало кто тогда догадывался, что эта не слишком уж выдающаяся игра положит начало «золотой» серии. Star Control являл собой классическую аркадку с неплохой, но не выдающейся графикой, высоким динамизмом и парочкой неплохих идей. Все. Никаких серьезных изысков по части сюжета, никаких глобальных и масштабных вселенных, ничего такого не было и в помине. Эти козыри ребята из Accolade приберегли до следующей игры, потирая в предвкушении триумфа руки. Хотя, возможно, они и сами не рассчитывали на ошеломляющий успех второго проекта из серии Star Control.

Итак, по прошествии трех лет, в 1993 году, свет увидела совершенно неожиданная игра, которая никак не укладывалась в рамки простого сиквела к первой части. Star Control 2 даже нельзя сравнивать с предшественником, он был во сто крат глубже, сложнее, продуманнее, по сути, он отражал новую игровую вселенную, которая взбудоражила умы многих почитателей компьютерных игр. Виртуальный мир Star Control 2 был Миром с большой буквы, в нем уживалось множество рас и цивилизаций, каждая из которых была строго индивидуальна и необычна (и это не пустые слова), а подчас и просто необъяснима с точки зрения нашей психологии и мировоззрения. Жанр игры однозначно охарактеризовать достаточно сложно, можно только выявить все те составляющие, которыми он определяется: присутствовали толики аркады (перекочевавшей из первой части), стратегии, квеста или адвенчуры, стратегии, в конце концов! В общем, это был самый настоящий хит, который гремел на весь мир. К сожалению, на нашей с вами исторической родине Star Control 2 оказался не слишком-то замеченным. Причина сего невнимания заключается в обилии текста (только глупо считать сей факт недостатком игры), который необходимо прочитать, дабы оценить глобальность и оригинальность мира игры и проникнуться им. Кончено, можно было играть и не вдаваясь в подробности потрясающего сюжета, благо графика и динамизм были тоже на самом высоком уровне, но все-таки такой подход был слишком прямолинейным; без предыстории и сюжетной линии Star Control 2 становился достаточно заурядной игрой.







Еще несколько лет томительного ожидания, и перед нами предстал Star Control 3, который являлся прямым продолжением второй части игры с навороченной графикой и массой оцифрованного видео. Коммерческий успех проекта не вызывал сомнений — игру ждали тысячи, если не миллионы поклонников. Казалось, что Star Control 3 оправдает возлагаемые на него надежды... Но судьба распорядилась иначе, на сей раз аншлаг отменился. Star Control 3 действительно на много порядков превосходил предшественника по части технического исполнения, но вот очарование и притягательность куда-то улетучились. Честного говоря, нельзя даже конкретно выявить глобальные промахи — сюжет достаточно крепок, графика, как отмечалось, вполне приличная, анимация и озвучивание достойны уважения. Но после игры оставалось не слишком-то приятное чувство обмана. Да, да, казалось, что тебя попросту надули и обделили чем-то очень важным и существенным. И как ни ломай голову, не представлялось возможным выявить что-либо конкретное, в чем бы можно было уличить команду разработчиков. Просто в целом Star Control 3 был реализован на каком-то посредственном уровне; создатели игры то ли не хотели, то ли не имели возможности выложиться до конца и повторить шедевр. Для многих поклонников серии (в том числе и для вашего покорного слуги) третья часть принесла изрядное разочарование.

После «разбора полетов» Star Control 3 и бросания камней в огород разработчиков, страсти на какое-то время поутихли. В возрождение серии мало кто верил, но ребята из Accolade сумели предпринять единственно правильный ход в этой ситуации — они анонсировали **StarCon**, который, по замыслу разработчиков, должен детально представить одну из граней игры, а именно космические баталии. Нетрудно припомнить, такой же в точности ход сделала и MicroProse, которая после сыроватого (но все равно очень неплохого) третьего X-COM выпустила космический симулятор X-COM: Interceptor. Но, как кажется, Accolade и MicroProse преследуют разные цели — если последние выкинули на рынок достаточно слабый релиз, сыграв на немалой популярности серии X-COM, то Accolade просто желают взять реванш за предыдущую часть и показать серию Star Control под немного другим углом. Только учтите, что это не более чем предположение, и вполне возможно, что проект **StarCon** может оказаться коньюнктурой, только как-то не особенно хочется в это верить...

YOU ARE FILTH. WE SHALL CLEANSE

StarCon появится сразу в двух вариантах — для PC и для PlayStation. В первом случае релиз объявится несколько позже, где-нибудь в первых месяцах следующего года, владельцы же PlayStation смогут, скорее всего, опробовать **StarCon** уже к Рождеству.

Итак, первое, чем привлекает к себе внимание **StarCon**, это потрясающая графика. Пожалуй, даже Wing Commander: Prophecy, который для многих стал пределом мечтаний по части качества прорисовки и анимации, уступает новому проекту. Космос в **StarCon** представлен не черным экраном с несколькими точками, призванными олицетворять собой далекие светила, а яркими красками и просто фантастическими эффектами. К слову, вселенная (обычная, не игровая ;-)) действительно богата цветами и различными оттенками, даже в видимом диапазоне (так же она не бесцветна и в других спектрах). Скриншоты показывают всю мощь графического движка, к тому же существует несколько роликов, которые можно скачать с Internet; поверьте, в динамике **StarCon** выглядит еще



более впечатляюще. Модели кораблей также отличаются яркими цветами и приятным дизайном. Собственно, девизом той части команды разработчиков, которая ответственна за графику и дизайн космических пространств, является «no black space, no grey ships» (нет черному космосу, нет серым кораблям). Пока, надо заметить, создатели **StarCon** этого лозунга придерживаются в полной мере. Кстати, сейчас в разработке находится игра Homeworld, графический движок которой также на многое способен. Интересно будет впоследствии сравнить возможности обоих.

Никто не спорит, что сражения в космосе являются очень важной и, собственно, чего скрывать, главной частью игры, но все же не единственной. Сами Accolade'овцы подчеркивают, что «**StarCon** — не симулятор!». Планируется, что в игре будет нелинейная масштабная сюжетная линия сродни Wing Commander 3: The Heart Of The Tiger (ох, хорошо бы коли так!). Можно, в кои то веки, выбирать ту расу, на чьей стороне вы будете сражаться. Именно за счет этого создатели серии попытаются более детально раскрыть психологические и технологические аспекты той или иной расы. Хорошо бы, если корабли принципиально отличались бы внутренним дизайном, явно разнились бы в характеристиках, размерах, «приемистости», если так можно сказать о космических кораблях. Я бы лично с удовольствием взглянул на просторы вселенной через иллюминатор, к примеру, корабля орзов.

На протяжении игры вы сможете заниматься апгрейдом своей «космической железной птицы». Видимо, для этого понадобятся «зеленые» финансы. Следовательно, будет и некий тариф за выполнение миссий, а, возможно, и наличие дополнительных заданий, квестов.

Уже на данной стадии разработки всерьез решаются проблемы многопользовательской игры. Прежде всего, планируется сделать возможным режим split-screen (на PlayStation он будет гарантирован, на PC — под вопросом), хотя это, как вы понимаете, явный архаизм (впрочем, в Incoming режим split-screen применялся — и ничего, играбельно). Более интересным представляется создание Accolade собственных игровых серверов, однако, главный вопрос «Платных или халявных?», пока остается открытым. Модемное и прямое соединения не поддерживаются, зато возможна игра по локальной сети.

Время подводить итоги. Хочется верить, что **StarCon** станет достойным ответом на некоторую неудачу со Star Control 3. Хочется верить и в то, что разработчики сумеют восстановить утерянный дух игры, ее самобытность. Также хочется верить и в высокую играбельность **StarCon**. А больше всего хочется не терять этой веры. **СИ**

Сергей **ДРЕГАЛИН**

PC

WARTORN

Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Impact
Разработчик: **Eyst**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.eyst.com**

Во всем плохом есть что-то хорошее. Вот и жуткий вал клонов RTS, захлестнувший нас в последнее время, выплеснул из своих недр несколько достойных игр. Жестокая конкуренция в данном жанре наконец-то начинает приводить к качественным изменениям и появлению игр, которые можно считать представителями нового поколения стратегий в реальном времени. **WarTorn** как раз и претендует на это звание. Что же нас ждет в ближайшем будущем?

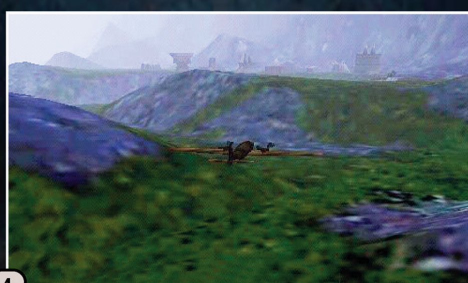
Для начала о сюжете. Далеко не самая сильная сторона продукта, хотя в оригинальности ему не откажешь. В 2999 году люди исчерпали все возможные варианты проведения досуга, плюс несколько обострились конфликты между странами. Да и появились излишки населения. И было найдено гениальное решение, как совместить приятное с полезным — контролируемые войны! Новейший вид спорта! С соответствующей лигой, наблюдающей за соблюдением правил и обеспечивающей телевизионную трансляцию «матчей». На выделенной специально под эти забавы территории добровольцы из разных стран долбят друг друга до окончательной победы, развлекая публику и решая споры между странами. И ослабляя демографические проблемы. Потом обломки сгребаются в стороны, и на ристалище выпускается следующая группа участников. Как и в любом виде спорта, есть турнирная таблица и раздача призов. Плюс спонсоры, которые могут несколько компенсировать ваши потери в случае поражения. Да-да, полная и окончательная победа вовсе не является единственно возможным исходом миссии. Вот так вот. Games begin!



1 — Знаете, что такое бомбовый ковер?
2 — Ради такой красоты даже танка не жалко...
3 — Высадка десанта из БМП.
4 — Там, в тени под горой, вражья база стоит...
5 — Бак пробит, все горит и машина летит на честном слове и на одном крыле







А теперь перейдем к тому, как же с точки зрения создателей **WarTorn** должна выглядеть RTS недалекого будущего.

Графика. Естественно, полный и самый натуральный 3D с поддержкой трехмерных акселераторов. Качество можете оценить по картинкам, хотя они и мелковаты. Все исключительно полигональное, камера обладает всеми степенями свободы и широкими возможностями по масштабированию. Имеются все модные фишки, предоставляемые ускорителями: сглаживание текстур, цветное динамическое освещение, туман и все остальное. Очень красочно выглядят взрывы. Особенно ночью. Наличие обширных открытых пространств (от двух до десяти квадратных километров) с большими перепадами высот, когда после марша по холмистой местности вполне можно выйти к бездонной пропасти, на другой стороне которой в тени огромной горы располагается вражья база. Поверхность динамически изменяемая, то есть на местах интенсивных сражений остаются воронки и следы от бушевавших пожаров. Взорванные здания не исчезают бесследно, а превращаются в груду дымящихся развалин. На технике остаются следы попаданий, с определенного уровня повреждений она начинает гореть и коптить небо. И так далее, и тому подобное. Разумеется, все это с приемлемым разрешением и количеством цветов, позволяющим создать красивую картинку. И с приличными аппаратными требованиями. Ведь количество unit'ов не ограничено.

Для полноты достоверности в игре есть влияние реальных физических законов. Самое существенное — то, что снаряды летят по реальным траекториям. Следовательно, использование особенностей рельефа играет важную роль. Хотя опять же не все так просто, как кажется на первый взгляд: да, укрепившись на бугре, можно получить солидное преимущество в дальности огня. Но зато какая это чудная цель для дальнобойной артиллерии и авиации неприятеля! А вот спрятать за холмом несколько пушек и навесом обстрелять ничего не подозревающего противника — что еще может доставить большее удовольствие? Правда, сначала на этот холм надо посадить корректировщика огня.

Экономическая модель. Разработчики решили пойти по пути усложнения хозяйственной деятельности. Во-первых, есть возможность добывать несколько видов ресурсов, из которых все и строить. Но они не бесконечны. А поскольку участников конфликта несколько на одной карте (всего, вроде, в турнире тридцать два), то, во-вторых, возможна торговля ресурсами и произведенными из них комплектующими. То есть, вы можете разыгрывать из себя развитую индустриальную державу и рассматривать другие страны как свои сырьевые придатки. Но это палка о двух концах: в самый разгар сражения можно обнаружить, что рынок полезных ископаемых пуст. И весь ваш индустриальный комплекс достанется торжествующему врагу.

Войска и система управления ими. Чтобы особо не напрягать свое воображение, выдумывая военную технику отдаленного будущего, разработчики заставили людей из того самого будущего полюбить ретро — в сражениях используется техника примерно середины двадцатого века с небольшими усовершенствованиями. Причем охвачены все три стихии — земля, вода и воздух. Проблема разнообразия unit'ов решается самым простым способом — вы можете совершенно свободно их конструировать, используя в качестве основы стандартные шасси. Мало того. Если со временем стали доступны более продвинутые двигатели, броня, оружие или дополнительные устройства, всегда можно провести усовершенствование уже построенной техники. И смысл в этом есть. Так как в ходе успешных сражений выжившие приобретают опыт и начинают действовать все успешнее. А если их еще и отапгрейдить... Так что обстановка и условия боя постоянно изменяются. Игрок вынужден постоянно менять тактику, исходя из тех данных, которые он получает в ходе очередного столкновения. Ведь начинка unit'ов врага тоже постоянно улучшается! Еще более усложняет процесс тот факт, что для придания большей реалистичности у войск имеется ограниченный запас горючего и боеприпасов. При отсутствии тщательного планирования своих действий вполне можно столкнуться с ситуацией, когда в чистом поле танки встанут без капли горючего в бензобаках. А дальше противнику будет достаточно только перехватывать бензовозы и спокойно расправиться с беззащитной базой, в то время как ваши основные силы будут неподвижно стоять совсем неподалеку от своей цели.

Ну, а еще более усложняет и запутывает процесс наличие на одной карте нескольких противников. Вот штурмуете вы базу, с большими потерями уничтожаете защитников и, когда победа была уже в кармане, получаете удар в спину от третьего участника конфликта! Который и соберет все призы. Можно, конечно, и самому провернуть подобный фокус.

Следующее усовершенствование касается управления войсками. Естественно, unit'ы объединяются в группы. Но в WarFare им можно задавать строй. Причем вроде как при движении он должен сохраняться. Если авторам удалось также решить проблему прохождения узких ущелий, тогда выгода от данной фишки очевидна — мощные, но уязвимые unit'ы всегда окажутся прикрытыми бронетехникой. К управлению относится и еще одна приятная особенность игры. При атаке можно указывать не один конкретный танк противника, а целую группу его войск или строений. Таким образом, огневая мощь ваших действительно крупных отрядов будет использована оптимальным образом. Представьте себе: группа вражеских линкоров обстреливает базу. А у вас под рукой нет ничего, кроме нескольких бомбардировщиков, которые не очень-то точно высыпают свой смертоносный груз. Указываем им в качестве цели весь флот противника — и в такой толчее почти каждая бомба найдет свою цель. Да и не надо постоянно указывать группировке следующий объект для нападения.

Об AI мы лучше помолчим. Естественно, разработчики опять клятвенно заверяют нас в том, что наконец-то компьютер будет управлять вашими войсками настолько же хорошо, как и своими. Но пока мы не увидим хотя бы демо-версию, не поверим ни за что.

Ну, и под конец о многопользовательской игре. Естественно, что при выбранных принципах построения системы хозяйствования и битв WarTorn просто идеален для игры между возможно большим числом соперников при помощи LAN и Интернет. И, пожалуйста, — до тридцати двух игроков на одной карте! В Сети уже ведется подготовка к открытию службы на манер Battle.net. Надо понимать, что и таблички мировых рейтингов тоже будут. А может, и призы для победителей по окончании сезона.

Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS. И обьектом для клонирования.

СИ



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

RAINBOW SIX

PC



Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель:
Red Storm Entertainment
Разработчик:
Red Storm Entertainment
Дата выхода:
начало осени 1998
Интернет:
www.redstorm.com



Rainbow **Six**... Странноватое название для игры, не находите? Тем паче, что данный проект посвящен отнюдь не деяниям гринписа, а жестким и бескомпромиссным действиями профессионалов. В чем же дело?

Игра базируется на одноименном произведении Тома Клэнси, известного автора триллеров, в числе которых и «Охота за Красным Октябрем». «**Rainbow**» — название команды, которая состоит из самых лучших спецназовцев, набранных из всевозможных уголков земного шара. «**Six**» — профессиональный военный термин, который эквивалентен слову «лидер» или «командир». Ну, как, вырисовывается картина? В произведении Tom Clancy роль командующего отрядом выполняет некто John Clark, в игре же это место остается вакантным. Как вы думаете, для кого?..

Rainbow Six представляет собой довольно занятный 3D action, в котором вам предстоит со своей командой исполнять самые ответственные и сложные поручения, которые, например, выполняют бойцы легендарной «Альфы» (нейтрализация террористов, освобождение заложников и пр.). Игра состоит из двух стадий, в первой из которых необходимо расположить своих бойцов и отдать им необходимые распоряжения и приказы. Далее начинается вторая стадия, которая с грехом пополам укладывается в рамки классического 3D action от первого лица.

Конкретные особенности игры заключаются в следующем. При выполнении задания (вторая стадия игры) ваши бойцы не будут обладать неким абстрактным понятием «здоровья», а, следуя реальному положению вещей, будут иметь три состояния — мертв, выбыл из сражения и ранен, разумеется, не считая первоначального «идеального» состояния. Кроме этого, убить персонажа, в том числе и любого из членов вашей команды, становится в **Rainbow Six** крайне простым делом, так как любая пуля может стать смертоносной. Непривычно? Зато никто не упрекнет в реалистичности, ведь в подавляющем большинстве компьютерных игр легко ранимого (в физическом плане) человека почему-то возносят до статуса полубога, требуя для убиения оного весьма приличное количество выстрелов. **Rainbow Six** ставит на этом «обожествлении» жирный крест — все, как в реальной жизни, как в реальных операциях. По этим же причинам вы не сможете собирать оружие (в **Rainbow Six** оно будет исключительно огнестрельное) или предметы экипировки у убитых врагов, так как настоящие профессионалы полагаются только на свое личное снаряжение; не увидите вы также и привычного дула оружия в нижней части экрана.





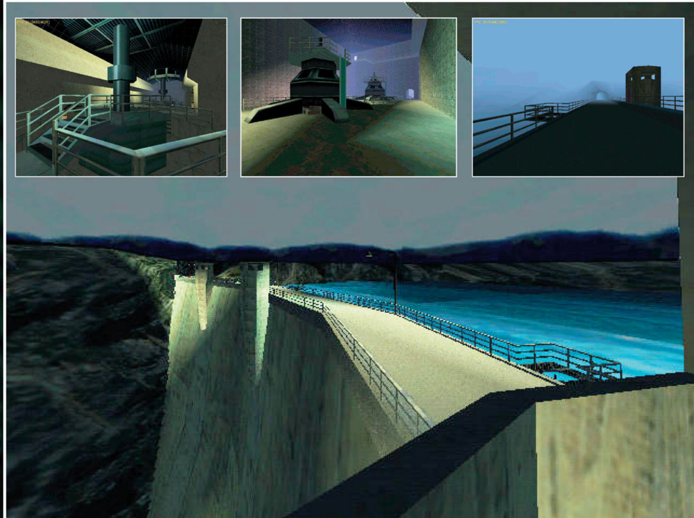
Под вашим командованием в одиночной игре будет находиться до восьми бойцов, включая лидера. Выбрать конкретных членов отряда можно из двадцати наемников, у каждого из которых свои уникальные способности по части меткости, лидерства, умения незаметно пробираться и т.п. В многопользовательской игре смогут играть до 16 человек друг против друга или до 8 при совместных действиях. В случае смерти в режиме deathmatch, вы должны дождаться, пока закончится миссия (существует временной лимит, поэтому, скорее всего, ждать уж очень долго не придется), при «кооперативной» и одиночной игре после смерти одного из бойцов можно переключиться на любого другого, управляемого компьютером. Немаловажно, что будет поддерживаться бесплатная игра по Internet, причем свой собственный сервер может открыть любой пользователь Сети, было бы желание (аналогичная архитектура будет применяться в StarSiege).



По идее, где-то в августе-сентябре должна появиться демонстрационная версия **Rainbow Six**. В ней наверняка можно будет найти ответы на вопросы об AI, качестве графики, а, главное, — об играбельности игры. Последнее вызывает некоторые опасения ввиду страстного стремления разработчиков сделать игру максимально реалистичной; не будем показывать пальцем, но существует несколько провалившихся проектов, которые стали жертвой именно подобной чрезмерной реалистичности.

Системные требования игры находятся в пределах Pentium 166MMX и 16 Mb RAM. Ускорители поддерживаются, но их наличие не обязательно. Редактор миссий или нечто подобное исключаются, так как все уровни рендерятся в 3D Studio Max и являются константной составляющей **Rainbow Six**.

СИ



Сергей ДРЕГАЛИН


Однажды мне приснился очень нехороший сон.


Я сильно поцапался со своей девчонкой. Она назвала меня ничтожеством.


Я плюнул на все и ушел. "Обо мне еще все узнают!"


Я долго шел. Страдал. Спал под открытым небом и ...


... заболел и умер!


О ужас!


Проснулся в холодном поту. И решил, что надо что-то с собой делать.


Я сел и задумался о своей жизни.


Мне шестнадцать лет, а я уже курю.


Пробовал алкоголь.


Но остаюсь безответственным, как ребенок.


Я позвонил своему другу и поделился мрачными мыслями.


Он посоветовал мне писать статьи в "Страну Игр". Уж в чем-в чем, а в играх-то я разбираюсь!


О чудо! Ко мне пришла слава. И я стал зарабатывать хорошие деньги.


Девушки мне просто не дают прохода.


Теперь я могу спать спокойно, не опасаясь за свое будущее.

Если и Вы хотите стать одним из авторов журнала "Страна Игр", пришлите нам небольшую статью про свою любимую игру. Адрес нашей электронной почты:

authors@gameland.ru

FALLOUT 2

PC

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Black Isle Studios**
Дата выхода:
середина осени 1998
Интернет:
www.interplay.com

ПАДЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Наверное, самой неприглядной реакцией публики на то или иное произведение является равнодушие. Для творца нет ничего страшнее, чем пустой взгляд и неопределенное пожимание плеч, мол «ну, так, неплохо, в общем-то».

В этом смысле игра Fallout не стала чем-то незаметным и проходящим, больше того, она вызвала определенный резонанс в игровых массах. Отклики и отзывы были самыми различными — от восторженно-пафосных эпитетов, до эпитафий на прах всего жанра RPG в целом. Кстати, прошу обратить внимание, очень многие, кто хулил игру, делали это с изрядной долей досады и раздражения. Знаете, почему? Претензии, как правило, относились к отдельным игровым момента, к некоторым не слишком приятным багам и к не отполированному до блеска игровому процессу, а не к общей идее в целом. Плевались, бесились, но играли. Fallout — слишком динамичная, слишком захватывающая, слишком оригинальная игра, чтобы так просто ею разбрасываться.

Первой реакцией на осенний анонс **Fallout 2** было удивленное «Так быстро?». Не прошло и года, а создатели игры, при всем огромном количестве нареканий, предлагают новоиспеченный сиквел. Причем следует заметить, что первому Fallout присущи глобальность и масштабность, и потому с такой скоростью создать настоящее продолжение кажется нереальным. Или команда разработчиков сразу занималась созданием сиквела параллельно работе над основным проектом, например, как это делают сейчас создатели Baldur's Gate?

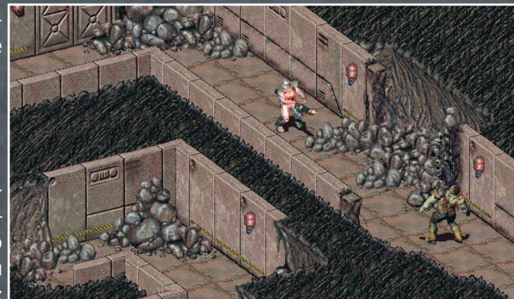
Оказывается, нет. Причина подобной «скорострельности», с которой готовится сиквел, является куда более банальной. Просто-напросто **Fallout 2** создается на абсолютно том же движке, что и предшественник. Практически не изменятся интерфейс, графика, анимация, а, главное, нетленным останется, по большому счету, и сам игровой мир. Как это ни печально, но **Fallout 2** станет не более чем новой глобальной кампанией, пускай более обьемной и продуманной. Честно скажу, я сам большой поклонник Fallout, и поэтому до боли обидно, что **Fallout 2** не является полноценным продолжением, а достоин лишь «звания» add-on. Хотя кое-что все же есть. Некоторые доработки и добавления, носящие более чем косметический характер, таки объявятся. Собственно, о них далее и пойдет речь.



Главное нововведение в Fallout 2 — это возможность езды на автомобиле.

ПОТОМОК НОМЕРА 13

Главный герой (героиня) **Fallout 2** — потомок того самого смельчака, который сумел спасти своих «товарищей по бункеру», раздобыв жизненно важный «чип» (железяка из ламп и пары конденсаторов). Так вот, герой, равно как и его предок, оказывается перед фактом необходимости помощи своим соотечественникам. Дело в том, что поселение медленно, но неуклонно вымирает из-за невыносимых внешних условий окружающего мира (например, засуха, длившаяся десятилетие). Спасти ситуацию может одна штучка, которая называется Garden of Eden Construction Kit; осталось ее только заполучить и принести обратно, всего ничего. Как вы думаете, кто был назначен волонтером для выполнения этого опасного задания?









Прежде чем отправиться в путь, придется выполнить несколько формальностей. Например, пройти через пещеру, кишащую различными тварями и напичканную хитроумными ловушками. В принципе, подобный квест сделан вам же во благо — поднаберетесь опыта и улучшите карму.

Fallout 2 не накладывает ограничения по времени. Злополучные 150 дней теперь не станут довлеть над вами, поэтому можно действовать не торопясь и более осмотрительно, внимательно изучая каждый уголок постядерного мира. Собственно, по-другому и быть не могло, так как размер территорий увеличился более чем в полтора раза, а число NPC, противников, «горячих точек» и мест, где можно подзаработать — и того более. Будет возмож-



Сергей ДРЕГАЛИН

ность по ходу игры овладеть новыми умениями, в пример приводится шаман, способный обучить главного героя скилу «огненный удар дракона», весьма полезный в рукопашном бою.

Графический движок игры останется, как уже отмечалось, практически нетронутым. Разве что добавятся некоторые эффекты типа огня и текущих ручейков, что, на самом деле, было и в первой части игры, просто в **Fallout 2** подобных изысков станет больше. Немного скрасится нехватка естественного зеленого цвета, за прошедшие несколько поколений появились первые луга. В озерах, разумеется, не будут плавать белые лебеди (скорее, там можно найти мутированных пираньей), но мир в целом станет немного более живым.

РОСКОШЬ И СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Главное нововведение в **Fallout 2** — это возможность езды на автомобиле. Сие чудо техники будет представлять собой модернизированный Шевроле образца 1957 года. Служить автомобиль станет не только для более быстрого и безопасного передвижения, но также и для хранения предметов экипировки и оружия, перевозки NPC и даже для выполнения некоторых квестов, которые без транспортного средства будут неосуществимы. Появятся и некоторые специфические предметы, с помощью которых можно будет усовершенствовать своего железного друга.

Оружие. Естественно, не обошлось без добавок — пожалуйста, вашему вниманию предлагается автомат M72 (видимо, с реального автомата M71C, который по своим боевым качествам и внешнему виду напоминает автомат Калашникова), Gauss Rifle, несколько новых гранат и т.п. Некоторые виды оружия можно усовершенствовать, установив на них лазерный или оптический прицел (привет Jagged Alliance), или увеличив размер магазина.





В основном, появление принципиально новых предметов и оружия будет напрямую зависеть от сюжетной канвы (взять тот же G.E.C.K.). Базовый же набор, к которому мы привыкли в первой части игры, остался практически нетронутым, что хорошо видно на скриншотах.

ПОСТЯДЕРНАЯ ПРОСТИТУЦИЯ

Новые NPC, новые друзья и враги. Хотя, честно говоря, не всегда повернется язык назвать своими потенциальными друзьями упырей или роботов-собак, а ведь это вполне возможно.

Совершенствуется потихоньку и искусственный интеллект оппонентов. Обещают, что они не будут бегать, как привязанные, за вашей персоной (типичный трюк — выстрел из-за одного угла, затем перебежка за другой, и так пока не положим противника — больше не прокатит), а постараются почаще применять оружие дальнего действия. Кроме того, более слаженными будут командные действия противника, например, один прикрывает, а другой в это время ныряет за дверной проем и перезаряжает оружие, потом наоборот.

Наконец-то можно будет вооружать и своих братьев по оружию. Отсутствие такой возможности в оригинальной игре вызвало массу негодования, действительно, приятного мало, когда «крутого» парня кладут только потому, что он страдает аскетизмом и наотрез отказывается взять у вас бронежилет. Кроме этого, можно будет тщательно и детально настраивать тип поведения ваших подопечных на поле брани. Возможны, в частности, следующие варианты — отступать при получении тяжелых ранений, отступать только когда смерть совсем близко, бросаться в бегство при малейших царапинах. Хотя, в конечном счете, многое определяется характером конкретного персонажа, например, чахлый ученый при всем желании не станет берсерком.

Карма в **Fallout 2** будет играть еще большую роль, нежели ранее. Опять же, не самые лестные отзывы получила та предвзятость, с которой относились создатели игры к пути «плохого парня». В этом случае было и повышение цен, и отсутствие возможности общения со многими NPC, и проблемы с полицией и т.п. Увы, игра явно подталкивала к благому началу, не то чтобы это плохо, просто нечестно по отношению к тем, кто предпочитает светлым силам темные. **Fallout 2** обещает быть в этом отношении более справедливым — и плохой и хороший (не беру в кавычки, хотя и надо бы) герой найдет свою аудиторию и круг общения. Например, мальчиш Кибальчиш будет вхож в любые приличные заведения (церковь, легальные торговые лавки, полицию), а мальчиш Плохиш — в притоны, катакомбы, малины, и, вообще, будет чувствовать себя на короткой ноге со всей местной братвой.

Fallout 2 дает большой выбор по части уменьшения или увеличения кармы. Характерный пример. Представьте себе атомную станцию, которая является источником жизни для упырей с одной стороны, и причиной всех бед (из-за радиоактивных отходов) для жителей деревни с другой. Кому вы больше симпатизируете? Выбор за вами — можете вырубить станцию, а можете оставить все так, как есть.

Вообще же, мир Fallout весьма изощрен по части жестокости и не цивилизованности. Если с торговлей человеческими органами вы уже смирились, то теперь готовьтесь к новым сепсисам на зараженном радиацией теле **Fallout 2** — торговле рабами и практически легализованной проституцией.

ИТОГИ АПОКАЛИПСИСА

Я бы все-таки назвать рассмотренную игру «**Fallout 2**» поостерегся, но на то воля создателей. Разница между первой и второй частями будет примерно такой же, как и между Heroes Of Might And Magic II и The Price Of Loyalty. Вот только почему-то никто не называет последнюю иначе, как expansion pack.

Конечно, **Fallout 2** будет отличным подарком для всех поклонников игры. «В нем будет все то, за что любили первую часть игры», как говорится в одном из preview. От себя добавлю — и почти все то, за что бранили. Но, в конце концов, появление **Fallout 2** все равно воспринимается как хорошее событие, пускай игра и предстанет лишь в виде новой эпопеи-кампании. Пусть так. Но ведь она, стоит полагать, все же сумеет немного скрасить ожидание Fallout 3.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

ALIENS VS. PREDATOR

PC

Игра может стать настоящим новогодним подарком.

Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: **Rebellion**
Дата выхода: четвертый квартал 1998
Интернет: **www.foxinteractive.com**

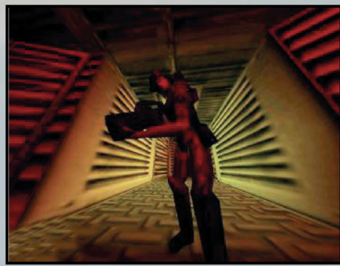
Что получится, если собрать вместе Чебурашку, Карлсона, редкого полосатого слона по кличке Балдахин и сделать со всеми этими персонажами игру? Например, симулятор подводной лодки? Честно признаюсь: не знаю. Зато я знаю, что получиться, если пригласить для участия в новой трехмерной стрелялке самых популярных и страшных персонажей из историй об отдаленном и не очень будущем. Конечно же, **Aliens vs. Predator** или «Чужие против Хищника», если общаться на понятном для всех русскоговорящих людей языке.

Игра создана на основе классики американской литературы — комиксов, и классики мирового кинематографа — многосерийных «Чужих» и «Хищников». Она переносит игрока в совершенно новую Вселенную. Вселенную Чужих, Хищников и прочих страшных, но симпатичных существ. Игрок, соответственно, может выбрать персонажа, который ему наиболее близок: Чужого, Хищника или морского пехотинца (который в игре имеет такое же отношение к морю, как и морские свинки из московского зоопарка).



Для каждого персонажа предусмотрен свой набор эпизодов, который и создает их грустную, но правдивую историю. Общий сюжет повествует об очередной глупости, совершенной учеными мужами и, наверное, женами. Похоже, что настоящие ученые не смотрят фильмы, не читают книги, не играют в игры, в которых показано будущее человечества. Нам повезло: 29 августа 1997 года зловещим компьютерам, созданным гениальными людьми, не удалось развязать ядерную войну (оставим это на совести создателей «Терминатора 2»). Но в будущем люди в белых халатах и прочие младшие и старшие научные сотрудники имеют все шансы очистить Вселенную от человеческого присутствия. Ведь зачем строить во всех уголках Галактики научные центры для изучения встреченных в бесконечном космосе рас (то есть, непосредственно Чужих и Хищников), как не для этого? И, конечно же, все пошло так, как надо: кровожадные Чужие сбежали, толпы Хищников примчались спасать друзей, а морские пехотинцы были вынуждены забросить соревнования по ничегонеделанию. Вот в такой теплой и душевной обстановке придется действовать игроку.







Теперь чуть ближе познакомимся с участниками этого шоу.

Чужой. В роли Чужого вы воюете, чтобы выжить. Оказывается, как и подозревали наиболее передовые умы, с помощью челюстей Чужого можно не только колоть орехи, но и весьма эффективно сражаться. А смертоносный хвост, когти и другие анатомические особенности очень гармонично дополняют портрет убийцы от Природы. Недостаток огневой мощи компенсируется возможностью перемещаться по любым поверхностям с огромной скоростью, а уникальные способности помогут ориентироваться в узких переходах базы.

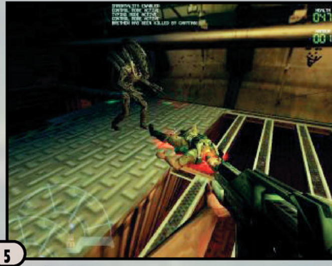




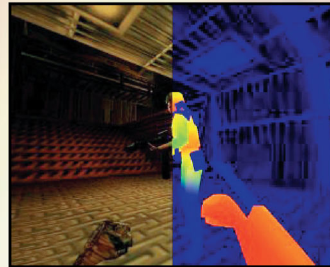
1 — Гори, гори, моя звезда!
2 — А монстры весьма недурны собой
3 — Взять живым? Или мертвым?
4 — Тепло ль тебе, девица?
5 — Пойман на месте преступления







Хищник. Вашей целью является спасение соплеменника, которого захватили гнусные люди для антигуманных экспериментов. И, кроме спасения друга, эта прогулка предоставляет еще один шанс поохотиться. Ваш арсенал представлен в основном большим количеством колюще-режущего оружия из самого популярного набора «Расчлени сам». А плащ невидимости и различные режимы наблюдения помогут вам найти ваших, еще подающих признаки жизни, жертв.



Морской пехотинец. Исследовательская база, на которой вы проходили службу, полную трудностей и лишений, таких, как внезапные перебои с пивом и отмена любимого сериала «Вавилон 90210», оказалась в самой гуще событий. С одной стороны наступают стада Чужих, с другой Хищники ищут, кого бы включить в свою коллекцию охотничьих трофеев. Одним словом, один на всех и все на одного... Поэтому все, что вам нужно сделать — это спасти свою физическую оболочку и найти дорогу домой, прорвавшись сквозь вражеские кордоны. Винтовки, огнеметы, самонаводящиеся ракеты и множество других средств, несущих успокоение мятежным душам врагов, помогут вам в этом благородном занятии.

Игра, как и абсолютное большинство новых игр, поклоняется религии Voodoo. И использование 3D-ускорителя вкупе с совершенно новым движком обещает что-то невообразимое: многополигональные миры и персонажи, персонажи, которым можно сделать пластическую операцию, отстрелив лишние части тела, особое движение в жидкостях и газах, преломление света, уникальные физические модели для каждого героя и многое-многое другое. И, судя по всему, все это действительно так. Похоже, у Ureal появится достойный конкурент.



Итак, встречаем **Aliens vs. Predator** в конце года. На мой взгляд, эта игра может стать настоящим новогодним подарком.

СИ

Вячеслав НАЗАРОВ

LEGACY OF THE WATCHERS: NIGHTFALL

PC

Legacy of the Watchers: Nightfall — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством нововведений и кардинальным изменением игрового процесса.

Платформа: PC
Жанр: **adventure + action**
Издатель:
Ward Six Entertainment
Разработчик: Vortex Q
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.wardsix.com

«Тотальная конверсия» движка Quake 2 идет нон-стопом и, видимо, сбавлять обороты не собирается. Не секрет, что Quake 2 не только культовая игра, но и своеобразный конструктор, из которого практически любой мало-мальски смыслящий в играх человек сможет сваять что-то «фирменное». Правда, первый восторг, когда клепались уровни, в точности воссоздающие «катакомбы» любимых школ и институтов, с противниками в виде монстров-школяров или преподавателей, уступает место более вдумчивым проектам. Нет смысла перечислять все релизы, основой которых послужил или послужит движок все того же Quake 2. Здесь и одиночные игры, и плеяда multiplayer-ориентированых релизов и многое другое.

Трансформировались противники, менялся gameplay, модифицировался игровой баланс, но сущность игры (за очень редкими исключениями) оставалась прежним — как был Quake 2 шутером от первого лица, так он им и остался. Однако вырисовываются и более смелые проекты, которые должны в значительной мере расширить игровые рамки Quake и Quake 2 и представить хорошо знакомый хит немного в иной ипостаси. Позвольте отрекомендовать вам **Legacy of the Watchers: Nightfall**.

Сразу заметим, что данный проект является весьма претенциозным. «Нашей целью является создание лучшей из существующих на рынке игр, созданных на базе Quake 2. Изменения и новшества, которые будут привнесены в **Legacy of the Watchers: Nightfall**, носят настолько глобальный характер, что вполне можно рассматривать данный проект как совершенно самостоятельную игру», — отзываются о своем детище разработчики. Учтите, что подобные слова неплохо бы рассмотреть под призмой здорового скепсиса, а посему предлагаем более приближенную к реалиям формулировку. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством нововведений и кардинальным изменением игрового процесса. Справедливости ради заметим, что конкуренции у **Nightfall** будет хоть отбавляй, и прицепить к себе лейбл «Best Quake Conversion» игра сможет только после того, как померяется силами с Half-Life, Daikatana, SiN. Вот там и поглядим, кто кого, а пока...

А пока конкретика. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — adventure с минимальными элементами RPG (не более чем в











Сергей ДРЕГАЛИН



Hexen 2); упоминаются также и некие «стратегические пазлы», но, как видится, слово «стратегия» в данном случае — синоним слову «головоломка». По предварительным заключениям, **Nightfall** — в первую очередь adventure, а не action, вследствие этого уместны некоторые аналогии с Ecstatica.

Вы выступаете в роли монаха, который силен не только своей верой, но и обширными знаниями в области естественных наук. Основная задача анахорета — отыскать потерянный в безмолвии веков артефакт True Cross (истинное распятие). В перспективе намечается продуманная и глубокая сюжетная линия, обилие приключений, неожиданных сценарных ходов и т.п.

Несмотря на заметный уклон в сторону adventure, quake'овские истоки дают себя знать, и без сражений дело не обойдется. Только не ждите привычной толпы напирающих врагов, а готовьтесь к куда более интимным встречам, так как в игровом мире **Nightfall** обитает немало нейтральных и дружественных NPC, которые зачастую не прочь пообщаться с вашей персоной. Кроме этого, применять оружие имеет смысл лишь после того, как точно убедитесь, что перед вами истинный враг, так как нападение на беззащитных мирных граждан не только не поощряется, но и жестоко карается. Несмотря на эти замечания, оголять клинок придется частенько, благо игровая среда **Nightfall** населена не только праведными и благочестивыми жителями, но и джентльменами удачи. Каждый из противников обладает рядом сильных и слабых сторон, точно так же, как и любое ваше оружие. Детали пока скрыты, но можно предположить, что, к примеру, некоторые монстры будут уязвимы к атаке сталью, некоторые будут страшны в ближнем бою, но беззащитны против стрел и т.п.



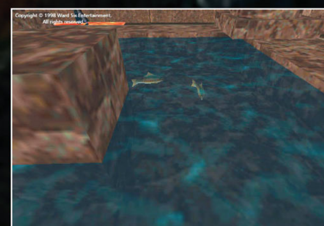






Кстати, о стрелах и клинках. На данный момент арсенал оружия представлен лишь мечом, луком и арбалетом, естественно, для двух последних экземпляров понадобятся стрелы. Что же, пока списочек выглядит скудненько, но есть большая вероятность, что ближе к делу, т.е. к релизу, он расширится, в частности, появятся молоты и булавы, а также, возможно, всякие магически-религиозные штучки.

Немалую часть игры займет общение с NPC. Происходить оное будет, как во многих adventure: на выбор предлагается несколько вопросов, которые можно будет задать NPC, причем сами вопросы будут, естественно, контекстно зависеть от конкретной игровой ситуации. Собственно, такой подход стар как мир, но до сих пор вполне себя оправдывает. Количество NPC в игровой вселенной **Nightfall** достаточно велико, например, в городах можно будет встретить множество местных жителей, a la Might And Magic VI. Конечно, не факт, что вы сможете результативно пообщаться с каждым из них, но некоторые горожане запросто смогут послужить источником ценной информации и, возможно, новых заданий. Среди NPC попадаются и очень колоритные личности, которые будут весьма существенно влиять на сюжетную линию. Уже сейчас упоминается шестерка хорошо проработанных персонажей со сложными характерами, уникальными способностями, оригинальными мироощущениями и целями.





Поостережемся делать стопроцентные прогнозы по поводу **Nightfall**, но некоторые предположения все же выскажем. Бесспорно, это проект обладает рядом интересных новаций, но на фоне упомянутых Half-Life и Daikatana игра выглядит бледновато и никак не тянет на «киллера». Хотя не следует забывать, что по жанру **Nightfall** в первую очередь adventure и лишь затем action, следовательно, аудитория игры будет несколько отличаться от аудитории стандартных шутеров от первого лица, и оценка, которую дадут игре заядлые любители adventure, станет наверняка иной, нежели оценка поклонников action.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

VALHALLA

PC

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Valhalla построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен.

Платформа: PC
Жанр: **action/adventure**
Издатель: не анонсирован
Разработчик:
Delphic Oracle Entertainment
Дата выхода:
Интернет:
www.delphicoracle.com



Больше тысячи лет назад на севере Европы многие люди были озабочены только одним — дул бы ветер с берега. Причем лучше всего не просто ветер, а ураган. В противном случае в любой момент можно было ожидать ватагу удалых гостей, после визита которых на месте любого поселения могла остаться лишь горстка пепла. От нападения викингов не защищали ни высокие стены, ни глубокие рвы. Не мудрено, что прославленные и непобедимые воины, всю свою жизнь посвящавшие лишь грабежу и кутежу, со временем приобрели некий налет легендарности и послужили идеальным материалом для героев книг, фильмов и компьютерных игр. Вот и основной персонаж **Valhalla** принадлежит к этому племени.

Кстати, название игры несколько странно выглядит. Ведь **Valhalla** — название места, в которое попадают души воинов после славной смерти на поле боя и в котором продолжают заниматься своим любимым делом — битвами — на радость Одину и всей его семейки. А из описания сюжета ясно, что главный герой Kjar отнюдь не спешит переселиться в загробный мир. Это самый рядовой викинг, который странствует по Мидгарду в поисках развлечений — то есть ищет, кого бы убить, ограбить или сжечь в его собственном доме. Ну, и по старой традиции всех игр параллельно спасает мир от какой-то глобальной неприятности. Сам об этом не подозревая.



Valhalla построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен. Разработчики явно обладают деструктивными наклонностями, поэтому особо выделяют возможность жечь дома. При этом с сожалением заявляя, что им пришлось несколько ограничить себя, так как в силу физических законов каменные здания горят очень неохотно. Движок обладает еще двумя приятными особенностями. Во-первых, мир в игре не разделен на уровни, а поэтому очень естественен. Достигается это за счет динамической загрузки отдельных его частей. Тут, правда, нас может поджидать одна неприятность — есть подозрения, что игра будет безбожно тормозить время от времени. Ведь качество картинки высоко. О поддержке (скорее, об обязательном присутствии) 3D ускорителей, мы думаем, вы уже догадались. Во-вторых, персонажи построены с учетом анатомического строения (то есть, наличия костей) и физических законов, а поэтому выглядят очень реалистично.

Что еще есть в игре нового, необычного? Самым важным нам представляется то, что главного героя могут сопровождать до восьми спутников, управлять которыми будет либо компьютер, либо (в случае сетевой игры) ваши друзья-товарищи. Подобная фишка в последнее время все чаще появляется в проектах ролевых и action игр, интересно было бы, наконец, попробовать ее в живую.

Советуем не выпускать это творение из вида.

СИ

CONFLICT OF NATIONS

PC

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.**



Клонов C&C сейчас развелось столько, а слово это стало настолько ругательным (безо всякой, кстати, реальной причины), что теперь каждый клонмейкер первым делом считает необходимым подчеркнуть то, что делает его игру НЕ клоном. Вот так же и разработчики из Sega особо выделяют самое главное отличие своего продукта — наличие в нем гигантских летающих голов, играющих первостепенную роль в игровом процессе. Какую же, спросит заинтригованный читатель? Сие тайна великая есмь. Восток — дело тонкое. А разработчики, пришедшие с рынка приставок, обладают весьма оригинальными наклонностями.

Если же серьезно, то данные головы, по всей видимости, представляют собой что-то вроде героев, советников или чего-то еще подобного из других стратегических игр. И нужны они для управления войсками, политикой или экономикой. Как уже было проверено, именно тщательный их подбор и является залогом победы. Против перекладывания части функций на компьютер мы ничего не имеем, для стратегий в реальном времени это очень хорошо. Но выглядит все как-то... сомнительно. А может просто непривычно? Вот поиграем годик-другой в японские игры... А там, глядишь, и вовсе на приставки перейдем.



Далее. Действие в **Conflict of Nations** базируется на событиях, происходивших в мире во время Первой Мировой войны и некоторое время спустя. Вам предстоит посмотреть, способны ли вы своими действиями изменить ход истории и предотвратить Вторую Мировую. На наш взгляд, проблема решается просто — надо где-нибудь к середине игры завоевать всех конкурентов и, тем самым, покончить со всеми войнами разом. Противостоять вам будут пять сверхдержав того времени (ваша — шестая). Естественно, кроме военного способа уничтожения конкурентов будут доступны также экономический и политический. Но это для эстетов.



Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев. В ней присутствует три уровня отображения карты, каждый из которых соответствует разным фазам игрового процесса. Самый общий предназначен для охвата мировой обстановки и политической возни. Средний — для ведения боевых действий. Ну, и, наконец, при заходе в отдельные города вы сможете заниматься хозяйственной деятельностью. Что ж, звучит это хорошо, ну, а как будет выглядеть, мы вскоре сможем убедиться.

Но эти головы... Бррр...

СИ

Страна Игр **СЕНТЯБРЬ** 1998

АРКОНА

PC

Современность привлекает разработчиков компьютерных игр все меньше и меньше. Действительно, разве возможно почерпнуть хоть сколько-нибудь интересный сюжет для игры из нашей тусклой действительности? Совершенно верно, это практически невозможно. Вот и изощряются разработчики, то забрасывая нас в отдаленное будущее, то перенося в стародавние времена, знакомя с полузабытыми легендами и выдвигая самые невероятные гипотезы... Приятно осознавать, что и российская история заинтересовала легкомысленных авторов игрушек, и на подходе у нас имеется целая серия игр, посвященных Древней Руси. Стратегии и RPG на древние мотивы уже буквально готовы захлестнуть нас всех своим очарованием. До недавних пор поклонникам жанра adventure оставалось лишь играть во всяческие западные игрушки, ну, а в душе каждый наверняка хотел поскитаться по нашим древним городам, побеседовать с героями легенд, встретиться со старыми языческими божествами. И вот, дорогие друзья, ваши желания, похоже, скоро сбудутся стараниями небольшой студии под названием «Артефакт».

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Lite Pro
Разработчик: **Артефакт**
Дата выхода: осень 1998



Игра **Аркона** поместит вас прямиком в Древнюю Русь, страну непонятную, но очень интересную. Вам предстоит путешествовать по деревням и городам, разгадывать головоломки, беседовать со странными персонажами, выполнять их поручения и разыскивать артефакты — одним словом, заниматься всем тем, что и положено любителю adventure. Но на совершенно уникальных ландшафтах.

Аркона на первый взгляд, возможно, и не впечатляет, хотя игра выполнена на высоком техническом уровне — все картинки отрендерены в 3D, на экранах хватает анимации, интерфейс прост и удобен, а сама игра радует своей чистотой и красотой. Порой просто приятно постоять на холмике перед рекой, полюбоваться на пейзаж. Несмотря на то, что пока персонажи выглядят несколько безжизненно и еще не снабжены голосами, разработчики уверены в том, что игра окажется интересной многим поклонникам жанра. Будем ждать до осени.

СИ

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

WEST FRONT

PC

По всей видимости, удовлетворенная результатами продаж своей игры East Front, TalonSoft выпускает вторую игру серии — **West Front**. Ход стандартный, да и чего еще надо поклонникам первой части? Минимум изменений плюс новые миссии.

Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований.

Во второй игре серии действие будет происходить в Западной Европе и Северной Африке во время с 1940 по 1945 годы. Вам предстоит выбрать между армиями Германии, Англии и США. Кроме войск этих основных стран, на театре боевых действий присутствуют также части Канады, Южной Африки, Австралии, Франции, Норвегии, Голландии... То есть, никто не забыт. Всего существует более пятидесяти миссий, объединенных в несколько кампаний.

Платформа: PC
Жанр: **wargame**
Издатель: не анонсирован
Разработчик: **TalonSoft**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.talonsoft.com

Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований. Во-первых, изменениям подвергнется система развития кампании в зависимости от результатов прохождения миссий. Во-вторых, на недосягаемую высоту поднимется AI. Появится куча новых типов поверхности, в том числе и прибрежная полоса. А к ней — новые виды войск: амфибии, позволяющие высаживать десант с моря. А высадка эта будет прикрываться огнем артиллерии, не отраженной на карте. Плюс новые принципы скорости передвижения боевых частей и системы их снабжения. Плюс поддержка с воздуха. Плюс... И ни о чем из этого списка разработчики не говорят подробно.



Интерфейс также претерпел некоторые изменения — появилась возможность передвигать разом всю группировку. Удобство данной функции можно проверить только на практике. Поэтому от оценок пока воздержимся.

Графика симпатична, да вы и сами можете ее оценить по скриншотам. Требуемая модой трехмерность присутствует, а больше ничего и не надо.

Мультиплейер по полной программе: до 16 человек с возможностью поделиться на две группы численностью по восемь человек на сторону. Как при помощи Интернет, так и LAN.



Ждем осени.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

PEOPLE'S GENERAL

PC

Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **SSI**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.ssionline.com



В рядах Генералов очередное пополнение. Неутомимая SSI, широко известная чередой игр-близнецов из серии пошаговых wargame, не так давно начала новую серию — Living Battlefield (первой игрой серии был Panzer General II). Игры данного производителя обладают какой-то мистической привлекательностью — ведь вроде ничего нового в них нет, реализма нет, сложности и многоплановости тоже нет, графика симпатичная, но без особых изысков. А, тем не менее, они расходятся сотнями тысяч копий. Грех этим не воспользоваться.

Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес. Ведь нам предстоит дать отпор подлым китайским захватчикам! Да-да, в 2005 году Россия настолько ослабла, что зловещая Китайская Коммунистическая Империя Зла решила оттяпать от нее богатую ресурсами Сибирь. И плотненько заселить ее своим давно превысившим миллиард человек населением. Но стоящие на страже справедливости и порядка доблестные американцы (Всем встать! На звездно-полосатый флаг равняйсь! Смирно!!!) не дремали и тотчас же заключили с нами военно-политический союз. И вот теперь плечом к плечу с Билами и Бобами наши Иваны дадут отпор красной заразе.





М-да...

Ну, да ладно. Сущность игрового процесса изменений практически не претерпела. Все отличия от **PG** II сосредоточены в боевой технике. Она вполне современна и даже более того — добавлены несколько видов, которые должны появиться, если следовать теперешним тенденциям развития военной науки. Есть, правда, и кое-что новое: обещана более сложная система отдачи конкретной части приказа. Вот только подробности пока неизвестны.

Что еще? Графика, опять же, практически без изменений — все та же псевдотрехмерность в 16 битном цвете. Что нормально. Мультиплейер несколько урезанный: четыре человека по локальной сети, модем или игра по почте. Для пошаговых стратегий данный набор оптимален.

Вот, собственно, и все.

Очередная игра для нашей коллекции. И несколько десятков часов потерянного времени. Но попробуй, не играй...

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

MACHINES

PC

Machines имеют шансы заслужить наше внимание.

Платформа: PC
Жанр: **action/strategy**
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Charybdis**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.acclaimnation.com

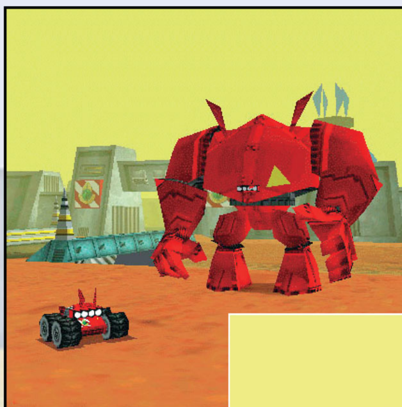
Все было хорошо. Человечество уверенно шло по пути научно-технического прогресса, и вот уже на горизонте забрезжила перспектива освоения дальнего космоса. С целью поиска и подготовки планет к колонизации были созданы самовоспроизводящиеся роботизированные машины-исследователи, которые были разосланы во все стороны. И их миссия увенчалась успехом: были найдены четыре планеты, пригодных для колонизации. На них развернулись базы, и машины подготовили все для встречи своих создателей. Включая приветственные транспаранты.

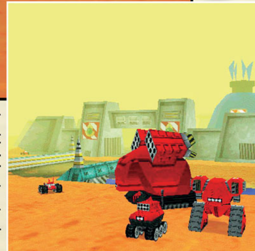
Но вот незадача — спустя некоторое время после отправки исследовательских кораблей человечество уничтожило себя в разрушительной войне. И затерянные в глубинах космоса колонии роботов никогда не дождутся тех, кто их породил...

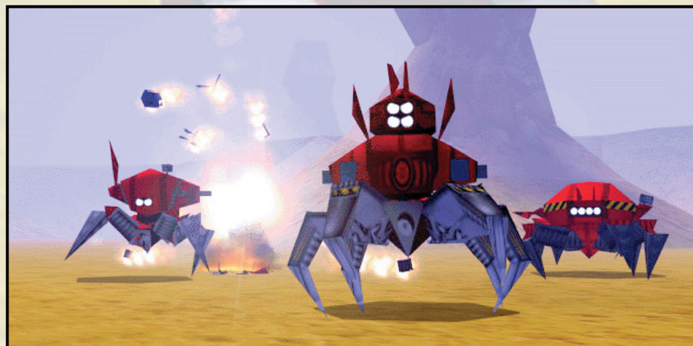
Сотрем набежавшую слезу и посмотрим, что нас ждет на сей раз. Очередной гибрид RTS с action a la Battlezone. С очень недурной, забавной графикой. Естественно, с видом как от третьего (для управления), так и от первого (для сражений) лица. Откуда сражения, спросите вы? Все очень просто — роботы повторили путь людей и развязали войну. Промеж собой. Непонятно, правда, зачем. Разработчики упоминают о развившихся у машин почти человеческих чувствах. Видно, самыми первыми появились вздорность, мелочность и зависть. И вот, пожалуйста — вам предстоит строить базы, вести исследования, добывать ресурсы и изменять окружающую среду. Все это под непрерывным огнем. Насколько мы поняли, выбор роботов достаточно велик, что позволит каждому подобрать свою манеру ведения боевых действий — сделать ли ставку на быстрые наскоки легких роботов или же раздавить базу противника медленным наступлением бронированных монстров. Естественно, с Чапаевым на лихом шагоходе во главе. С дальней целью очистить космос от инакомыслящих машин.

Ну, что ж, данный сектор рынка пока не перенасыщен, поэтому **Machines** имеют шансы заслужить наше внимание. Тем более что пока выглядят вполне достойно.

СИ









Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

GUNMETAL

PC

К обычным разновидностям добавлен режим с разделенным экраном.

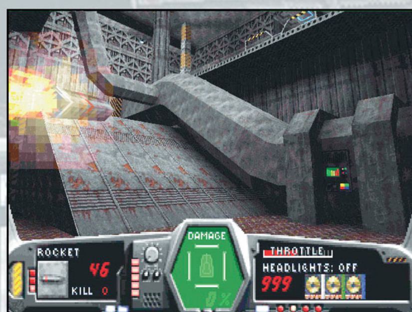
Платформа: PC
Жанр: **action с элементами стратегии**
Издатель: не анонсирован
Разработчик: **Mad Genius**
Дата выхода: 1999
Интернет:
www.madgenius.com

Разработчики **Gunmetal** с гордым видом заявляют, что их игра будет продолжателем дела Car Wars. Признаемся честно, шедевра с таким названием мы припомнить так и не смогли. Но сразу становится ясна сущность нового продукта: битвы между бронированными машинками, утыканными разнообразными средствами уничтожения как еж иголками.

Поскольку количество игр из жанра action превысило все разумные пределы, а попытки еще улучшить графику могут окончательно разорить большинство геймеров, создателям новых шедевров для привлечения к себе внимания приходится изощряться над содержательной частью продукта. Самым простым вариантом является введение «элементов стратегии». Как это выглядит в рассматриваемом случае? Без особых изысков и сложностей. Игра разбита на двадцать семь миссий, результатом выполнения каждой из которых будет денежная награда и доступ к более продвинутым видам вооружений и других полезных устройств. Так вот, стратегия заключается в том, что вы мучительно пытаетесь сделать выбор между очень большой бомбой, способной смести любое количество врагов в доли секунды (но только один раз) и пятком куда менее мощных ракет (позволяющих растянуть удовольствие надолго). А вы на что рассчитывали?







Естественно, мы несколько утрируем. Разработчики постарались на славу, и каждый раз перед игроком будет стоять сложная, но увлекательная задача по оснащению своего средства передвижения оружием, броней, двигателем и тому подобными финтифлюшками. Естественно, в разных миссиях будут необходимы разные конфигурации боевой техники — от быстрого, но легковооруженного и слабо бронированного разведчика до практически неподвижной, но тяжело бронированной и хорошо вооруженной крепости. Так что пошевелить мозгами все-таки придется. Плюс разработчики обещают нетривиальные задания, не сводящиеся к тотальному дестрою.

Ну, и под финиш о самом важном для action — о графике. Все выглядит хорошо, обещается поддержка 3D ускорителей.

Да, и еще. Можно было бы и умолчать обо всех видах многопользовательской игры (ведь это в жанре стандарт), но все же пара слов и о ней: к обычным разновидностям добавлен режим с разделенным экраном. В последнее время он встречается нечасто, но здесь есть.

В целом не самая худшая игра. Но сколько их...

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

COMBAT MISSION

PC

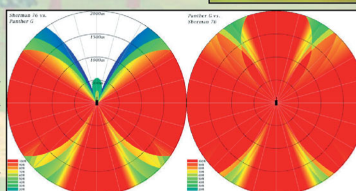
Создатели Combat Mission собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом.

Платформа: PC
Жанр: **wargame**
Издатель: не анонсирован
Разработчик:
Big Time Software
Дата выхода: весна 1999
Интернет:
www.bigtimesoftware.com

Первоначально **Combat Mission** замышлялся как компьютерный вариант настольной игры Squad Leader. Но разработчики так и не смогли договориться с держателями лицензии из Avalone Hill, и формально новая игра не может иметь ничего общего с настольным прототипом. А посему разработчикам предстоит изрядно поломать головы — поди убери то, из чего, собственно, все и состоит. Естественно, суть происходящего при этом должна остаться все та же: пошаговый wargame тактического уровня с событиями, происходившими во время Второй Мировой войны.

При создании **Combat Mission** применен подход, названный ведущим девелопером Charles Moylan «preplot system». В других играх данного жанра нечто подобное уже применялось и называлось «simultaneous turn execution». Суть же в том, что ход делится на две фазы: в первой игрок спокойно отдает своим войскам приказания — куда пойти, в кого выстрелить. Затем он жмет на кнопочку и в течение шестидесяти секунд смотрит, как его доблестные солдаты с блеском проваливают гениальный план своего главнокомандующего. Данный подход, с одной стороны, не заставляет игрока суетиться и судорожно щелкать кнопками мыши с целью опередить действия соперника, с другой стороны, снимает некоторую долю условности, неизбежную в пошаговых стратегиях. Вот только несколько смущает то, что применять его в последнее время почему-то перестали...







Несомненным плюсом новой игры является то, что в отличие от основной массы игр данного жанра она будет полностью трехмерной. Помнится, в Incubation это пришлось как нельзя кстати. Причем создатели **Combat Mission** собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом. А также приближать и удалять. Каждый шестидесятисекундный «активный» период можно будет записывать с целью последующего внимательного изучения всего произошедшего на немалом поле боя. Таким образом, ни одна мелочь не ускользнет от тщательного анализа. Увы, пока качество графики не вызывает бешеного восторга, но времени у разработчиков очень много, и все может быть исправлено.

Ну, что ж, проект выглядит достаточно соблазнительно, хотя судьба его пока неясна — издателя-то ведь нет.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

LODE RUNNER 2

PC

Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов...

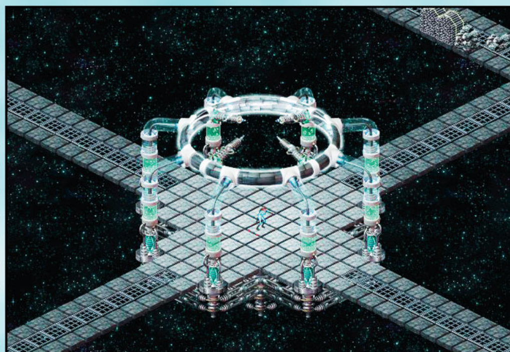
Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Presage Software**
Дата выхода: август 1998
Интернет:
www.gtgames.com

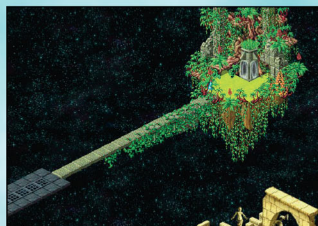


Помните ли вы свои первые слова по поводу очередной порции манной каши? А первое посещение концерта супер-группы «Адский мусоропровод»? Или первый просмотр мелодрамы «Кровавая могила смерти, полная крови»? А помните ли вы свою первую компьютерную игру? Игру, которая действительно захватила вас? Для многих людей этой игрой был **Lode Runner**.

Поиски сокровищ, стремительные бегства от монстров, оберегающих последние оставшиеся клады, узкие лестницы и крутые обрывы... Все было в этой игре. И многие трудовые коллективы, классы учащихся и даже экипажи космических кораблей, и агрономы на арктических станциях провели многие часы бегая, карабкаясь и перепрыгивая различные коварные ловушки. Графика в те золотые времена не находилась на первом месте, но игра показала, что компьютеры могут быть интересными не только любителям быстрого счета. Первоначально, в 1983 году, игра была представлена на Apple II, а затем расползлась и на другие платформы (в том числе, на Spectrum и даже на чудо советской микроэлектроники — БК).

И к 15-ой годовщине выхода игры всех времен и народов Presage Software и GT Interactive решили выпустить продолжение. Сюжет игры будет похож на сюжет первой части, как две капли пива из одной кружки: в

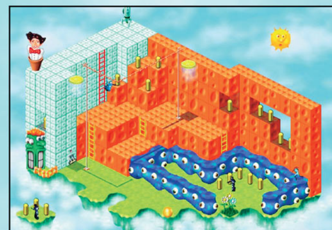


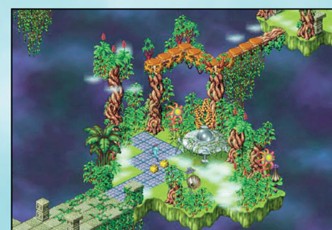


качестве героя вы должны путешествовать по различным уровням, собирая золото, решая головоломки и спасаясь от зловредных аборигенов. Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов, с которыми придется взаимодействовать игроку: от различных мин, бомб и лазеров до ключей, дверей и кучи других вещей. Разумеется, в игре будет использоваться 16-bit графика и 16-bit звук (предусмотрена поддержка Q-sound). Различные оптические эффекты, такие, как прозрачность, преломление и многие другие, обещают самым положительным образом сказаться на графике игры. Но самое главное отличие заключается в движке игры. На этот раз игра будет полностью трехмерна, и изометрический вид (помните Diablo?) сменит статический двухмерный вид первой части.

Все это говорит о том, что если игра получится такой, какой обещают создатели, а скриншоты только подкрепляют эту уверенность, то успех ей обеспечен.

СИ





Вячеслав **НАЗАРОВ**

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

PC

Имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.

Платформа: PC
Жанр: **автогонки**
Издатель: Sega PC
Разработчик:
Sega Entertainment
Требования к компьютеру:
P-133, 16 Mb RAM, 2x CDD,
Sound Blaster 16, Win'95
Дата выхода: **ноябрь 1998**
Интернет: www.sega.com

...А ведь японцы любят быструю езду ничуть не меньше русских. Однако Курильские острова они заполучить никак не могут, а своей территории для гонок катастрофически не хватает. Вот и гоняют настоящие японцы на виртуальных автомобилях по виртуальным трассам. И новая игра от Sega обещает порадовать не только их, но и всех ценителей жанра автомобильных гонок.

Sega Rally Championship 2 представляет собой, как нетрудно догадаться, продолжение вышедшей в 1995 году первой части Sega Rally Championship. И игра обещает быть достойной своего именитого родственника.

Игроку предоставляется выбор из шести машин, а если он будет хорошо себя вести, то ему откроется тайна еще двух секретных железных коней. Получив в свое распоряжение какой-нибудь автомобиль, игрок может преобразить его, как заправский автослесарь-волшебник. Изменить можно практически все характеристики: от тормозов, которые придумали трусы, и подвесок до коробок передач, которые придумали уже более смелые люди. В итоге, после того, как машина будет подготовлена к гонкам, даже родной механик может не узнать в ней свое детище и утопиться с горя в машинном масле.



Но оставим лирику. Попрощавшись с родными и близкими, игрок выходит на трассу. Гонка не будет спокойной поездкой под щебетание птиц при полной Луне. Это будет настоящая борьба с соперниками и непредсказуемой суровой природой, которая покажет себя во всей красе четырех времен года и в шести совершенно различных географических местностях. В отличие от российских дорог, которые во всей России одинакового, не буду уточнять какого, качества, дороги в игре будут сильно различаться. Дорожное покрытие на разных уровнях будет совпадать примерно так же, как совпадают изображения пингвина-альбиноса и мыши-полевки, болеющей насморком.



Наблюдать за всеми безобразиями, творящимися на дороге, можно будет с двух стандартных позиций: из кабины и сзади-сверху машины. А наблюдать, судя по всему, есть за чем: графика, отражающая все детали, как обещает разработчик, с применением Direct3D, будет чрезвычайно правдоподобной.

Ну и, конечно, в игре присутствует мультиплеер, при помощи которого можно замечательно поиздеваться на трассе над лучшими друзьями или соседом-гаишником.



В целом игра обещает получиться весьма хорошей и имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.

СИ

Вячеслав **НАЗАРОВ**

PS

WILD 9

Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.

Платформа: PS
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: Interplay
Разработчик:
Shiny Entertainment
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.shiny.com**

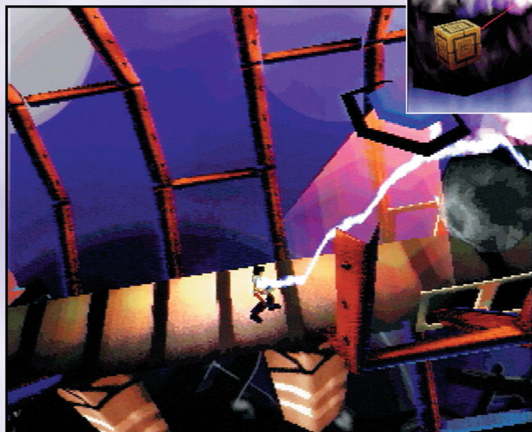
Вот уже почти три года как американская компания Shiny Entertainment, прославившаяся MDK и играми серии Earthworm Jim, разрабатывает, эксклюзивно для PS, игрушку **Wild 9.** Все разрабатывает и разрабатывает, а закончить ее и выпустить никак вот не может. Есть, конечно, некоторые игры, в основном на PC, которые не появлялись еще более долгое время, Mechwarrior 2, к примеру, но это не оправдание для Shiny. Ждать никто не любит. Теперь игра, наконец, близка к завершению и появиться должна где-то в октябре. А такая страшная задержка продукта была объяснена очень просто. Мол, команда, работавшая над игрой, всю жизнь только двухмерные платформы и делала, а трехмерные делать у них поначалу получалось плохо. На привыкание ушло время, потом были поиски новых, более сведущих в 3D кадров. А когда таковые нашлись, то начались различные эксперименты с игрой, мысли, делать ли ее полностью трехмерной и так далее, все в том же духе. На все это вот три года и ушло. Забавно, не правда ли? Время бежит...



Чем же все-таки интересна долго ожидаемая **Wild 9**? Ну, вот хотя бы такой вещью, как графика. Игра очень красива, красочна, все объекты просто прекрасно анимированы (другого от создателей Earth-worm Jim, также богатого анимацией, никто и не ждал). Уже сейчас видно, что проработка персонажей выполнена на очень высоком уровне. На таком высоком, что предполагается выпустить на основе игры мультфильм и комиксы с персонажами **Wild 9**, а также игрушки (не видеоигрушки, а пластмассовые, в которые играют дети и некоторые считающие себя взрослыми). Производством игрушек займется известная Playmates Toys, подразделение которой под названием Playmates Interactive еще и игры издает (хобби, по-видимому).

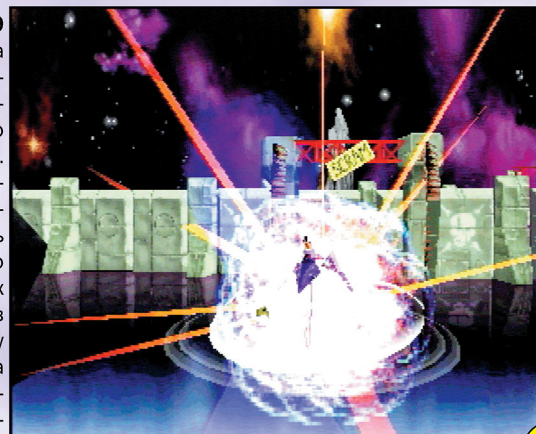






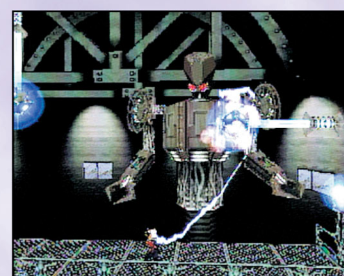


Сюжет **Wild 9** находится на уровне стандартного американского детского мультфильма. Главный герой — подросток из двадцать первого века по имени Wex Major (у них в будущем что, у всех такого типа имена?), неизвестно каким образом попавший в галактику Андромеда (Andromeda Ga-laxy). Понятное дело, что там правят разные нехорошие субъекты, на этот раз объединившиеся в организацию LEGM, что расшифровывается как Little Evil Green Men (Маленькие Злобные Зеленые Человечки). Звучит угрожающе. С такими сражаются, в основном, только по пьяни. Главарь LEGM — Karn, злобное существо, помешанное на уничтожении вселенной. А Wex`y, пропутешествовав через 13 уровней игры и встретив восьмерых друзей (итого **Wild 9**) с разных планет, нарушит все его планы. Поможет ему в этом (кроме друзей) мощнейшее оружие под названием The Rig, поджаривающее всех врагов со страшной силой. Вообще, говоря об убийствах, следует заметить, что, как ни парадоксально, количество способов устранения противников огромно. Можно их поджаривать, убивать током, сбрасывать на шипы и так далее. Разработчики заявляют, что они попытались запихнуть в игру столько видов смертей, сколько им вообще известно. А вроде бы почти детская игра, мультики всякие там...









Окончательные выводы можно будет делать только осенью, а если игру опять отложат, то можно будет сделать некоторые выводы о разработчиках из Shiny. Проект очень интересен. Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

APOCALYPSE

PS

Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра.

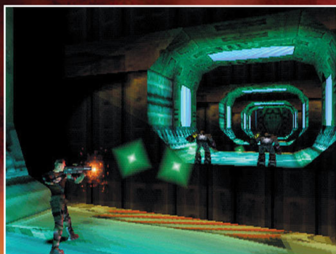
Платформа: PlayStation
Жанр: **action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.activision.com

В скором времени мы станем свидетелями одного весьма крупного события в мире видеоигр. А именно — выхода долгожданной игры **Apocalypse** от Activision. Это первый в истории игровой проект, созданный при участии звезды кинематографа первой величины, и при этом не базирующийся ни на какой лицензии к кинофильму. Проект самостоятельный и отнюдь не являющийся сувенирным довеском к какому-нибудь нашумевшему боевику. Ведь не секрет, что именно так гиганты киноиндустрии относятся к переносу своих блокбастеров в интерактивный формат. Придут, мол, люди, посмотрев кино, в магазин и купят чего-нибудь. Кепку, майку, диск с саундтреком или с игрой... Что, соответственно, принесет доход и рассчитано исключительно на собственную «одноразовость». Посему о качестве можно и не заботиться — ведь в игре есть (подумать только!) видеоролики из кинокартины. А потом господа-издатели из многочисленных сателлитов крупных киностудий спрашивают, почему у WarCraft или Super Mario продажи достигают миллионов копий, а у их замечательных игр — далеки от таких высот? Activision, похоже, нашла правильное лекарство от «звездной болезни», охватившей игровую индустрию. Эта компания изобрела замечательный ход, который, кстати говоря, вполне может в случае удачного своего воплощения в корне изменить все отношения в индустрии развлечений. Activision просто взяла и пригласила на главную роль в своей очередной игре крупную голливудскую звезду, а именно, Брюса Уиллиса. Причем в данном случае это значило не то, что компания получала право пользоваться его именем или приближенным вариантом внешности в игре, а то, что Брюс будет участвовать в ее создании — сниматься в видеороликах, позволять снимать с себя мерки, озвучивать диалоги и так далее. Иными словами, для Activision ему пришлось порядочно поработать. Первоначально идея игры была весьма сложна — в жанровом промежутке между боевиком и симулятором шпионажа создатели игры надумали поместить двух героев: собственно игрока, от чьего лица ведется все повествование, и его бравого напарника, которым должен был стать сам Уиллис. Планировалось включить все варианты командной игры и снабдить электронного Брюса сильнейшим искусственным интеллектом, который позволил бы ему адекватно реагировать на все игровые ситуации. Первые команды разработчиков работали именно над этой концепцией и немало преуспели, в том числе засняв и несколько весьма впечатляющих эпизодов с участием звезды для видеороликов в игре. Начали появляться скриншоты, первые картинки уровней, статьи в прессе с весьма осторожными отзывами о рабочих версиях. Практически сразу после перенесения даты выхода стало ясно, что именно не получается у создателей **Apocalypse**. У них не получался Брюс, а точнее, его электронная начинка. Создание такого механизма AI, который был бы способен работать в игровом мире на равных с игроком, оказалось пока что непосильной задачей. Разгневанная Activision несколько раз пыталась реанимировать этот вариант проекта, увольняя дизайнеров и перетасовывая команду разработчиков, однако в результате так ничего и не добилась. Судьба проекта повисла в воздухе, а убытки, понесенные издателем, грозили оказаться огромными, ведь к этому времени на «раскрутку» игры были потрачены немалые деньги. Тут-то на сцене появился еще один участник. Закончив в прошлом году перенос суперхита от Shiny Entertainment MDK на PlayStation, компания Neversoft занялась поисками издателя для своих собственных игровых проектов. Разработчики из Neversoft были настолько увлечены концепцией MDK, что намеревались пустить примерно по тому же пути и свою собственную игру. Создав ряд впечатляющих графических библиотек, они обратились к Activision, которая внезапно поняла, каким образом можно избавиться от проблем при создании **Apocalypse**. Вскоре все было решено, и Neversoft занялась созданием **Apocalypse** практически с нуля. Потому как игра вернулась в чисто боевиковое аркадное русло и превратилась в стрелялку от третьего лица. А главным героем стал известный всем супермен.









Я не напрасно напомнил вам об истории Neversoft, потому как именно MDK по всем параметрам находится ближе всех других игр к **Apocalypse**. Ведь игра сочетает в себе все основные достоинства творения Shiny — быстроту, легкость управления и обилие, скажем даже, изобилие стрельбы по противникам. Есть в Apocalypse и особая атмосфера, заставляющая вас в десять раз активнее крушить и уничтожать все вокруг, будящая азарт и желание не просто тупо расстреливать врагов, медленно пере-

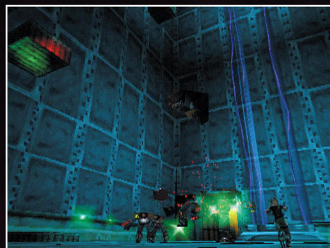




Сергей ОВЧИННИКОВ













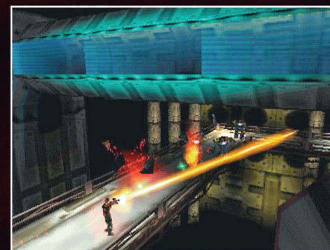


мещаясь от уровня к уровню, а стремление уничтожать противника красиво и артистично. Буквально все в **Apocalypse** работает именно на реализацию этой стороны игрового процесса. Враги в игре — совсем не те, что вы привыкли видеть в обычных платформерах, стрелялках и Crash Bandicoot'ах. Здесь их скорее принимаешь просто за предметы, которые можно эффектно уничтожать. И это совсем не значит, что они тупы или слабы. Напротив, с некоторыми монстрами, особенно когда их количество переваливает за несколько десятков на одной арене, весьма и весьма трудно бороться. Просто такова идея: вы в этом мире — самый-самый крутой парень, который способен пачками расстреливать злодеев и умудряется выжить в практически любой ситуации, и это замечательно.

Apocalypse — единственная «звездная игра», создатель которой подошел к своему творению со всей серьезностью. Судя по нескольким уровням игры, показанным нам, в Neversoft занимались отнюдь не украшательством главного героя и раздуванием помпезности его участия в игре, а делали весьма хорошую работу. Игра, конечно, очень похожа на MDK, но в то же время ее нельзя назвать клоном — слишком хорош дизайн уровней, чересчур отличны палитры, иначе использовано оружие, и в результате игра производит совершенно иное впечатление. Пожалуй, даже большее, чем от MDK. Эйфория, захватывающая игрока в тот момент, когда из огнемета появляется столб совершенно уникального яркого полигонного пламени и когда бегающие вокруг монстры мгновенно превращаются в бегающие туда-сюда факелы, когда стена огня вокруг героя превращает всех противников в горстки пепла, не сравнима ни с какими победами над боссами в MDK. Еще одна замечательная деталь — абсолютно различные уровни. В процессе своих приключений Trey Kincaide, а именно так зовут главного героя, будет попадать поочередно в интереснейшие места — от большой классической тюрьмы до кладбища, от военного завода до крыш небоскребов неизвестного города, от искусно проложенных подземных ходов неподалеку от канализации до космических кораблей пришельцев. Среди других достопримечательностей — ночные клубы и бары, с легким налетом deja vu от Duke Nukem. Уровни трехмерны, все объекты построены из полигонов, снабженных радужным разнообразием текстур. Однако возможностей для абсолютно свободного исследования у вас не будет, поскольку, как и в MDK, большая часть прохождения игры совершенно линейна, а любой уровень состоит из нескольких (десятков) арен со всяческими декорациями, соединенными длинными и порой извилистыми коридорами, тоннелями или переулками. Разветвлений и тупиков, соответственно, практически нет. Таким образом вас заставляют думать, в основном, о тактике выживания, а не о тактике нажимания кнопок и открывания дверей, что? вообще говоря, очень приятно. Ведь стандартный принцип 3D Action, которого придерживаются и многочисленные соратники Лары Крофт и Ко, уже порядком поднадоел. **Apocalypse** здесь показывает свое истинное лицо — несмотря на сюжет, отличного культового героя и трехмерность, игра является шутером и только шутером. За что ей огромное спасибо. Легкие элементы головоломок вы встретите лишь в процессе борьбы с боссами, с некоторыми из которых придется изрядно повозиться. Приятно то, что все боссы наделены изысканной индивидуальностью, практически той же, что и элегантные ребята-плохиши из MDK.

Вот передо мной лежит стандартный геймпад PlayStation, это, признаться, довольно-таки убогое творение, играть с которым одинаково неудобно практически во все игры. Стоит вспомнить хотя бы обязательный синяк на кончике большого пальца после увлекательной игры в какой-нибудь очередной шедевр. Выход аналогового контроллера и, в конце концов, Dual Shock'а несколько ослабил проблему, однако мне бы никогда и в голову не пришло, что улучшить ощущения от управления игрой можно безо всякой смены джойпада. И добиться этого смогли, честь им и хвала, разработчики **Apocalypse**. В стандартном шутере, как правило, из кнопок на правой панели PlayStation'овского джойпада задействованы лишь две или три. При этом вам постоянно требуется вспоминать, какая из них что обозначает. Какая нужна для выпуска ракет, какая — для выстрела из пулемета и так далее. В то же время главная проблема любой игры от третьего лица — необходимость поворачивать героя каждый раз, когда вы хотите выстрелить по мишени или хотя бы куда-нибудь пойти. Зачастую в играх этот момент в управлении становится главной головной болью, поскольку герой просто не успевает повернуться в нужную сторону, следуя вашим командам, и заканчивает свою жизнь значительно раньше, чем этого хотелось бы. Понятное дело, что в процессе разработки **Apocalypse** Neversoft также столкнулась с этой проблемой. И решила ее, ох, каким замечательным способом. Вместо того чтобы назначать каждому квадрату и треугольнику свои собственные функции, Neversoft попросту заставила их всех выполнять одну функцию — вести огонь. Только в разных направлениях. Нажмите треугольник, и герой будет стрелять вперед, круг — и он повернется, чтобы вести огонь направо, квадрат — налево, крест — назад. Чтобы стрелять наискосок, необходимо только нажать две кнопки, соответствующие ближайшим направлениям, одновременно. Вот и вся задумка, которая обращается, в результате, в гигантское преимущество в управлении героем. Соответственно, shift'ам достается задание менять оружие, а стандартные курсорные клавиши просто послужат вам в беге, а не в поворотах.

Помимо прочих достоинств, **Apocalypse** обладает еще и завидной графикой. Несмотря на то, что уровни в игре весьма велики, разнообразие объектов и строений на них просто поражает, а спецэффекты (тот же полигонный огонь с анимированной текстурой) приводят в восторг. Честно говоря, по сравнению даже с последними новшествами в области графических наворотов на PlayStation, **Apocalypse** выглядит очень ново и привлекательно. Кстати говоря, анимированные текстуры не пользуются популярностью среди разработчиков на PlayStation именно потому, что они занимают чрезмерно большие объемы памяти, что не позволяет создавать крупные уровни. Как ни странно, для Neversoft и эта проблема — не проблема. Эти ребята, видимо, решили, что уровни будут большими. И точка. Замечательнее всего то, что их решение проблемы, как всегда, оказалось простым. Уровни подгружаются в память «на лету» в процессе прохождения. Что, между прочим, совершенно не сказывается на скорости игрового процесса. По крайней мере, не в той версии, что мы видели. Более того, этот подход дал разработчикам возможность совершить еще одну маленькую революцию в жанре — включить в трехмерные элементы и структуры уровней фрагменты видеозаписи. Представьте себе, что на одном из уровней Брюс (простите, Трей) попадет в темный коридор, выложенный из нескольких сотен телеэкранов, на которых, разумеется, будет транслироваться музыкальный клип. А сколько радости может доставить гигантский экран на стене одного из небоскребов с трансляцией живого концерта поп-звезды? Представьте себе, как это весело уничтожать монстров под веселую заводную музыку, да еще и временами посматривая на исполнительницу. Кстати, Activision, в своей страсти заманивания звезд в игру, пригласила поучаствовать в ней достаточно известную в Америке альтернативную звездочку по имени Poe, которая специально для **Apocalypse** записала новый сингл под названием Control. Activision уже выпустила клип на MTV, и, надо сказать, это один из лучших клипов на моей памяти. Надеюсь, что вам удастся взглянуть на него в ближайшем будущем. Poe участвует и в видеороликах, заново отснятых для игры, которых в **Apocalypse** будет порядка 10-15 минут. Мало. Но каково качество! Это вам не просто тупое FMV, а полностью оцифрованный анимационный фильм. В нем снялись живые артисты, которые затем при помощи сложнейшего оборудования при помощи motion capture были перенесены в виртуальный мир, и в процессе сами превратились в анимацию. Поверьте моему слову, там есть на что посмотреть...





Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра. Игра, которая обещает всем нам основательную встряску. Игра, которая может оказаться хитом на все времена, потому что в ней гармонично сочетаются все компоненты успеха — правильный герой, правильные уровни, правильные монстры, правильное оружие, правильная графика и музыка, чуткий маркетинг и убийственная реклама. Действительно, событие.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

PS

SHADOW MADNESS

Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII.

Платформа: PlayStation
Жанр:
Издатель: Crave Entertainment
Разработчик:
Crave Entertainment
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.crave.com**

То, что у популярных игр должны быть клоны, никаких сомнений не вызывает. Довольно интересна с этой стороны Final Fantasy VII. Дело в том, что о разработке «близнецов» суперхита мы стали узнавать только сейчас. И если до сих пор знаменитую концепцию необычных ролевых игр, за некоторым исключением, использовала только Square, то теперь все чаще слышатся названия новых компаний, которые делают «клон Final Fantasy VII». Да-да, так и говорят - клон.

По крайней мере, по-другому игру от Crave Entertainment под названием **Shadow Madness** назвать никак не удастся. Все, абсолютно все похоже на Final Fantasy VII. Не похож разве что сюжет, который на данный момент лично мне представляется весьма банальным. Судите сами. Некогда земля Аркоз процветала в мире и благополучии. Но в один прекрасный день на злополучной земле обьявилась странная болезнь, чума, которая превратила жизнь людей в настоящий ад. А тут еще откуда ни возьмись выползли какие-то гады, прибежали какие-то монстры и начали активно терроризировать все население. Шесть храбрых героев собрались вместе и вполне логично решили, что им нужно спасти родную землю, перебить монстров и выяснить причины странной болезни. Вот так вот.





Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII. Почти идентичные background'ы, битвы, анимационные ролики. Чуть-чуть четче графика. Но этого для оригинальной игры, как несложно догадаться, довольно мало. То, что **Shadow Madness** шедевром не будет, ясно уже сейчас, однако однозначно утверждать то, что игра не будет пользоваться успехом, нельзя. Кроме того, если **Shadow Madness** выйдет до Fianl Fantasy VIII, то у него есть все шансы обрести популярность и народное признание.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

PS

DESTREGA

Destrega отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой.

Платформа: PlayStation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Koei
Разработчик: **Omega Force**
Дата выхода: январь 1999
Интернет: **www.koei.com**



Похоже, жанр файтингов переживает очередное рождение. И это рождение не способен омрачить даже выход бездарного Mortal Kombat IV. **Destrega** от Koei должна оказаться типичным представителем нового поколения файтингов. Оригинальная, сбалансированная, динамичная и, естественно, трехмерная, эта игра чаще всего сравнивается с серией Bushido Blade. Действительно, с играми этой серии у **Destrega** много общего. Вместо арен, на которых ведется бой, — довольно большая интерактивная территория. Вместо бездумного ввода комб — сбалансированная система контроля. Но **Destrega** отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой. Иначе говоря, можно будет стрелять, швырять и пр.



Это, впрочем, отнюдь не приближает игру к концепции «американских народных драк», а напротив, позволяет ввести в игровой процесс целое новое измерение. Заметим также, что в последнее время идеи использования оружия в файтингах чуть ли не вцело завладели умами разработчиков, и Destrega тут совсем не исключение. Однако то, сможет ли игра конкурировать с другими произведениями того же сходного направления,пока остается тайной. До января.



СИ

Дмитрий ЭСТРИН



TEKKEN 3®



PAL



COMPUTER
ENTERTAINMENT

WIPEOUT 64

N64

Wipeout 64 будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097).

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Psygnosis**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.psygnosis.com



Psygnosis, наверное, единственная компания, которая практически игнорирует своего владельца, в данном случае такого гиганта как Sony. По идее, английский производитель должен выпускать свою продукцию исключительно на игровую консоль своего хозяина, то есть на Playstation, но на деле обстоит все по-другому. Psygnosis регулярно посылает Sony подальше (пардон) и постоянно пытается перевести большую часть своих творений на другие игровые системы. Владельцы пытаются урезонить распоясавшихся англичан, но, видимо, получается у них это не очень хорошо. Иначе как можно объяснить то, что на платформе конкурента, Nintendo 64, в конце осени появится еще одна игра от производителя, выбравшего своей эмблемой полярную сову? Обладателей шестидесятичетырехбитки решено обрадовать выходом на ней особой версии одной из самых успешных игр Psygnosis — футуристической гонки Wipeout. Получит она название **Wipeout 64**, что неудивительно. Слишком уж большое количество игр для приставки от Nintendo имеет две эти цифры в своем названии. Можно было бы что-нибудь поинтереснее придумать, но фантазии, как обычно не хватило. Ладно, шут с ним, с названием, лучше рассмотрим игру поближе.







Wipeout 64, по заявлениям разработчиков, будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097). Основная концепция останется все той же. Да и что там менять-то: огромная скорость, уйма оружия, конкуренты и дорога, над которой вы летите, стремясь стать первым! Все лучшее, что было в вариантах игры на Playstation, Saturn и PC, но, конечно, с многочисленными приятными дополнениями. Итак, в игре появятся новые трассы, без этого нельзя, новое оружие, новые режимы игры и обязательно улучшится графика, по сравнению с тридцатью двумя битами. И, возможно, самое прекрасное, уже многократно реализованное в играх для Nintendo 64, в том числе в конкурирующей серии Extreme-G: игра вчетвером одновременно. Ведь не секрет, что в большинство игр интереснее играть в компании. А вчетвером гораздо интереснее погонять, чем вдвоем. Другое дело, что не у всех найдется нужное количество контроллеров. Но у кого найдется, тот получит, на мой взгляд, максимальное удовольствие от **Wipeout 64.** Кстати, поддержка Rumble Pak тоже включена.









О режимах игры. В **Wipeout 64** присутствует интересный режим одиночной игры Challenge Mode, делящийся в свою очередь на три подрежима, а именно: Race Challenge, Time Challenge и Weapon Challenge. Race - обыкновенный режим игры, где надо просто приехать к финишу первым; Time — довольно часто встречающийся в различных гоночных играх режим борьбы со временем; Weapon — уничтожение врагов главное в этом режиме, в борьбе все средства хороши. Новые средства борьбы с врагом только добавят интереса последнему режиму, ну, и всей игре в целом, безусловно, тоже. Обещано, что оружие также станет более сбалансированным.

В игре остались все три команды, которые боролись друг с другом в Wipeout XL. Их все можно разделить как бы по уровню сложности управления аппаратами на антигравитационной подушке. Первые две команды — Firex, представляющая Европу, и AG Systems, представляющая Японию, более всего подходят для новичков. Их отличают большая скорость и легкость управления. Американская команда Auricom Reasearch рассчитана на игроков, уже не являющихся новобранцами, а настоящие профессионалы могут попробовать себя в родной российской команде с чисто русским названием Qirex. Помнится, в XL была еще и секретная команда Piranha, будет ли она на Nintendo 64, ведает только Psygnosis.

К большому сожалению, такой носитель информации, как картридж, с его сравнительно небольшим объемом, не позволит уместить туда прекрасную кислотную музыку предыдущих Wipeout, от таких известных команд, как the Prodigy и Chemical Brothers. Так что придется довольствоваться чем-нибудь качеством похуже.

Wipeout 64, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика, потому что на Nintendo 64 скоро нагрянет прибавление к уже существующим на ней Extreme-G и Aero Gauge. И ведь что за прибавление! Extreme-G 2 (но это, правда, Acclaim...), SCARS и конечно F-Zero X. И **Wipeout 64** займет не последнее место среди них. СИ

Wipeout 64, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика...

Александр **ЩЕРБАКОВ**









WINBACK

Ну, вот.

Сюжетная завязка WinBack во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye.

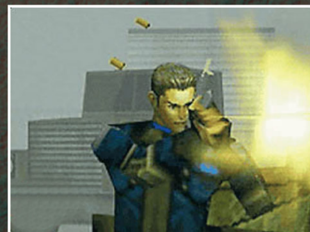
Платформа: Nintendo 64
Жанр: **action**
Издатель: Koei
Разработчик: **Koei**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.koei.co.jp**

Стоило Konami показать свою Metal Gear Solid, как толпы разработчиков радостно побежали по своим офисам, для того чтобы быстренько изготовить что-либо подобное. Теперь вполне может получиться такая картина: игра еще на свет не вышла, а ее многочисленные клоны уже вовсю пылятся на полках магазинов. Жуть какая-то. На Playstation скоро вот появится Syphon Filter, но и Nintendo 64 не останется обделенной: в конце года и там появится продукт, пытающийся затмить собой одну из самых ожидаемых игр года. И, как это ни странно, придет он от японского производителя Koei. Странно, потому что, как известно, видеоприставка от Nintendo занимает в Стране восходящего солнца, мягко говоря, не очень-то крепкие позиции. А для Koei это будет вообще первый ее проект для данной консоли. Называться он будет **WinBack** и, очень даже вероятно, обретет неплохую популярность у обладателей приставки. Конечно, вряд ли его ожидает ошеломительный успех GoldenEye, но все же свой кусок славы урвать дебютная игра Koei сможет. Ей это по силам.













Сюжетная завязка **WinBack** во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye. Отряд террористов под названием «Crying Lions» [«Рыдающие (Кричащие) Львы» — классное название для группировки] совершает невозможное - захватывает строго засекреченный командный центр, откуда осуществляется управление спутником, на котором установлен мощный лазер. «Львы» собираются использовать его в политических целях. Они - последние борцы за независимость некоего государства Belcrest (я человек неграмотный, если найдете на карте такое государство — сообщите мне, ладно?). Спутник им нужен для того, чтобы диктовать свои условия и, по-видимому, принести народу Belcrest`a страшное зло - демократию. Во избежание такого ужаса к командному центру направлен специальный агент Jean-Luc Cougar, состоящий членом государственного агентства S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team). На самом деле команда S.C.A.T. состоит из десяти человек, но послали почему-то одного несчастного Жан-Люка. На убой, надо полагать. Вот этим обреченным вам и предстоит управлять, выполнять миссии, спасти страну и (самое главное) выжить после всего этого. Ничего, бывали дела и посложнее.



Игра состоит из четырех основных этапов: территория офиса (неизвестно только, какого), здание офиса, заброшенный завод (что, действие в России происходит?) и GULF Control Center, тот самый командный центр. В распоряжение агента поступит довольно большое количество разного вооружения: пистолеты, пулеметы, огнеметы, ракетницы, мины и прочее. Наблюдать своего героя вы будете в перспективе от третьего лица, так как разработчики считают, что вид от первого лица не очень удобен, не дает достаточного, по их мнению, обзора. Тем более что Koei хочет продемонстрировать в **WinBack** порядка 350 движений, выполняемых персонажем. Он сможет красться у стены, прятаться за различными обьектами и делать еще много чего другого. Кстати, вышеописанное было обещано и в Metal Gear Solid, так что можете сами судить о степени похожести этих двух игр. Сохраниться по ходу игры можно будет только в строго отведенных для этого местах, расположенных на стратегически важных позициях. Игра не была бы игрой, если бы в очередной раз не пообещали неплохой искусственный интеллект. К примеру, часть врагов, услышав звук выстрелов, побежит со страшной скоростью вас убивать, а часть останется у важного обьекта для его охраны и никуда оттуда не двинется. Но кто знает, как это будет выглядеть, в конце концов. Может быть, враги действительно поумнеют, а может быть, увидев вас, сломя голову и никуда не сворачивая, побегут прямо на дуло пистолета.







Конечно же, в **WinBack** будет и deathmatch. После выхода GoldenEye вряд ли кто-нибудь выпустит игру в том же стиле и без multiplayer. В творении Koei он будет более походить на виденное нами в игре от Rare. Возможно это и к лучшему, потому что, изобретая велосипед, японцы могут изобрести такое... А в GoldenEye играть приятно. Особенно втроем-вчетвером. Если в **WinBack** этот момент будет выполнен на том же уровне, то можно сказать что игра удалась. Но Metal Gear лучше!

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

TOP GEAR OVERDRIVE 64

N64

Похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонка**
Издатель: Kemco
Разработчик: **Snowblind**
Количество игроков: 4
Дата выхода: **конец 1998**
Интернет: www.kemco .com

Наверняка всем поклонникам гонок известна серия Top Gear от Kemco. На этот раз компания решила сделать нового представителя этой серии под названием **Top Gear Overdrive 64** на Nintendo 64. Что же заставило компанию обратиться к разработке гонки на платформе, которая в общем-то не испытывает недостатка в играх этого жанра? Во-первых, то, что, несмотря на изобилие самых различных гонок на Nintendo 64, ни одному разработчику до сих пор не удалось сделать хорошую во всех отношениях игру этого жанра. Где-то подкачала графика, где-то реалистичность была, в принципе, незнакомым понятием, а где-то просто-напросто смехотворно мало трасс. **Top Gear Overdrive 64** для Nintendo 64 может оказаться примерно тем же, что The Need for Speed для PC. Но обо всем по порядку.

Прежде всего, забудьте о слове «симулятор». Это понятие чуждо **Top Gear Overdrive 64.** Это — наиаркаднейшая гонка, у которой для такого звания есть все соответствующие атрибуты. Мы сможем не просто кататься по пустоватым трассам, но и устраивать ловушки своим соперникам, которые также не лишены возможности делать нам гадости. (Может, тут стоит поговорить о традициях Mario Karts 64?). Одно это делает игру оригинальной.







Всего в **Top Gear Overdrive 64** будет восемь машин, и, похоже, Kemco не собирается покупать лицензию на официальные названия реальных машин. Именно поэтому в игре нам станут встречаться странноватые названия типа Detroit V8s, именно поэтому будет много концепт-каров и экзотических, никому неизвестных автомобилей. Это, конечно, не очень хорошо, но, с другой стороны, довольно забавно, и, поскольку **Top Gear Overdrive 64** является аркадой в самом прямом смысле этого слова, реальные машины игре, в принципе, и не нужны.

Семь различных трасс (плюс еще семь «зеркальных») должны покорить игрока своим необычным дизайном. По крайней мере, так утверждают разработчики. Будут в **Top Gear Overdrive 64** и погодные эффекты, такие, как туман, дождь, снегопад. К погодным же эффектам создатели игры относят и различное время суток, однако, позволю с ними не согласиться.

Что ж, похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку. Не вполне обычную, красивую и интересную. А чтобы убедиться в этих качествах игры собственноручно, нужно дождаться выхода игры, дата которого пока указывается не вполне точно.

СИ





Дмитрий **ЭСТРИН**

SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

N64

Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **adventure**
Издатель: Kemco
Разработчик: **Kemco**
Дата выхода:
первая четверть 1999
Интернет: **www.kemco.com**

К большинству игр, разработанных и разрабатывающихся на Nintendo 64, прекрасно подходит определение «первый».

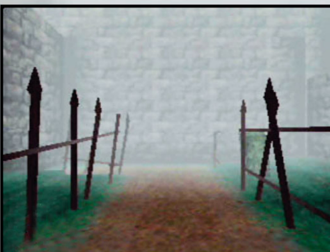


Этот факт вряд ли можно назвать удивительным, поскольку каждый, наверное, знает особенности ситуации, сложившейся вокруг разработки игр для этой платформы. Вот и на



этот раз **Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers** нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица, действие которой происходит в фэнтезийном мире на Nintendo 64. Уверен, что многие помнят игру Shadowgate на PC и NES, которая была довольно популярна несколько лет назад. Kemco решила сделать своеобразное продолжение, связь которого с оригиналом будет обнаруживаться только в сюжете. Все остальное — игровой процесс, графика — будет абсолютно новым.

Итак, вам придется исследовать загадочный замок, в котором на каждом шагу подстерегают самые разные неожиданности. Kemco сделала значительный шаг вперед, почти полностью убрав из **Shadowgate 64** битвы с монстрами, столь характерные для игр подобного рода. Действительно, изжившая себя схема игрового процесса «от сражения к сражению» давно уже успела наскучить многим игрокам. Вместо монстров в **Shadowgate 64** в изобилии предоставлены разнообразнейшие головоломки и ловушки, каждая из которых почти не повторяется. Было бы вполне справедливо вспомнить тут небезызвестный Myst, однако игра от Kemco будет отличаться от него существенной деталью. Полная трехмерность, полная свобода передвижения по огромному замку, соответствующая атмосфера и динамичность. Довольно часто и довольно много придется общаться с различными персонажами, которые смогут помочь вам продвинуться в игре дальше.



Графика в **Shadowgate 64** на данный момент не кажется революционной. Пока все выглядит вполне обычно. Однако со временем может измениться очень многое. Пока Kemco не определилась с датой выхода игры, предположительно **Shadowgate 64: Trials of the Four Towers** выйдет либо в конце 1998 года, либо, что наиболее вероятно, в начале 1999 года.



СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

DC

GODZILLA GENERATIONS

О реальных качествах Godzilla Generations для Dreamcast нам остается лишь догадываться.

Платформа: Dreamcast
Жанр: **action**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega of Japan**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.sega.co.jp/dreamcast**

11 июля 1998 года случилось одно из самых важных событий в истории Sega. Именно в этот день во все кинотеатры, в которых шла японская премьера «Годзиллы», поступила в продажу с одноименной игрой самая миниатюрная из существующих портативных систем, которой уготована честь стать катализатором многочисленных изменений в индустрии видеоигр. Эта небольшая карточка, размером с кредитку, получившая название VMS (Visual Memory System), уже в скором времени найдет себе применение в качестве хранилища информации о пройденных вами играх на Dreamcast, а также на будущих игровых автоматах от Sega. Даже то, что с помощью этой карточки вы можете играть в некоторые игры, которые могут также служить расширением для своих больших собратьев на основной игровой системе, не смогло заслонить подлинную сущность нововведения. Благодаря гениальному решению маркетологов японского отделения Sega эта миниатюрная система превратилась из очередной модной безделушки в настоящего троянского коня. Иными словами, несчастные японцы, которые приобрели себе эту новую игрушку за какие-то 15 долларов, ничего не подозревая, автоматически записали себя в разряд потенциальных покупателей Dreamcast и пользователей новых сеговских игровых автоматов. В общем, как не повезло японцам и как повезло Sega. Ну, хватит о грустном, давайте лучше поговорим о прекрасном, то есть об играх.



Итак, в эту портативную игровую систему/карточку памяти была изначально встроена игра **Godzilla** — некий вариант «боевого» Тамагочи с персонажами из одноименных фильмов. В общем, очередная японская ерунда на любителя. Однако уже на следующий день стало известно, что эта «ерунда» станет закономерной частью новой одноименной игры на Dreamcast. И именно ей, а не переводу с игровых автоматов третьего Virtua Fighter'а или второй Daytona USA, была уготована честь стать первой официально объявленной игрой от производителя приставки на свою собственную консоль.







Такого мы, честно говоря, просто не ждали. Обычно о подобных проектах, особенно о тех, которые создаются по мотивам популярных фильмов, слухи ходят задолго до их официального анонса. Но, видимо, никто просто не мог и представить, что Sega действительно решила уделить разработке игр специально для приставки гораздо большее внимание, нежели раньше.

Итак, одна из внутренних команд разработчиков компании решила бросить вызов Nintendo и Square, анонсировав выход на рынок гибридной игры, в которую можно будет играть как на телевизоре, так и на небольшом жидкокристаллическом экране. Иными словами, Годзилла, поступившая в продажу 11 июля, будет непосредственно связана с Годзиллой для Dreamcast, которая может появиться в продаже одновременно с приставкой. Как эта связь будет осуществлена, пока точно не известно, однако ожидается, что на карточке памяти мы сможем вырастить и натренировать своего собственного динозавра, чтобы затем с его помощью, уже на Dreamcast, заняться уничтожением городов.

К счастью, новая игра от Sega не имеет никакого отношения к вышедшему недавно фильму, и поэтому в ней Годзилла предстанет нам в своем классическом облике и будет наделен всеми своими возможностями, включая его знаменитый огненный луч, сжигающий и взрывающий все на своем пути. Наконец-то в данной игре нам посчастливится сыграть роль этого монстра и порушить целый ряд реальных японских городов, причем разнообразными способами. Мешать же нам вершить свое черное дело будут не только люди, но и другие рукотворные и нерукотворные гиганты. В частности, уже сегодня известно, что на пути к победе нам придется встретиться с Меха-Годзиллой и прочими классическими врагами нашего мутировавшего монстра. Создатели игры не поскупились на использование богатых аппаратных возможностей Dreamcast для реализации своего проекта. В частности, на тех нескольких скриншотах, которые сегодня лежат на сайте Sega, вы можете прекрасно рассмотреть его пупырчатую кожу, аппаратная реализация которой в игре сегодня доступна только на Dreamcast. Радует глаз работа с освещением и прозрачностью. И, к счастью, огонь в данной игре выглядит просто восхитительно. Ну, в общем, осталось только в нее поиграть.



К сожалению, мы так и не знаем, какая конкретно команда разработчиков сегодня занимается претворением в жизнь этого проекта. Поэтому о реальных качествах **Godzilla Generations** для Dreamcast нам остается лишь догадываться. Тем временем, те японские журналисты, которые успели увидеть эту игру в действии, пока находятся под большим впечатлением. Будем надеяться, что они не были просто одурачены первым появлением настоящего трехмерного Годзиллы в видеоигре, и их восторг будет впоследствии разделен и нами. Верится пока в это с трудом, однако надежда умирает последней.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

PEN PEN TRIICELON

DC

Можете смело назвать Pen Pen Triicelon первым симулятором жизни животных.

Платформа: Dreamcast
Жанр: **гонка**
Издатель: Sega
Разработчик: **Team Land Ho!**
Дата выхода: 20 ноября 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**

Борис РОМАНОВ

Сегодня в Японии модно делать странные и нестандартные игры. И если посмотреть на списки самых популярных произведений, выпущенных в этой стране, то сразу станет ясно, почему. Все дело в том, что именно такие дурацкие и, вроде бы, никому не нужные игры и становятся сегодня самыми популярными, а самое главное, наиболее прибыльными. Одним словом, на данный момент в Японии каждая компания хочет создать своего Parappa The Rapper, Pokemon'a или любую другую игру, на разработку которой тратится не более года и минимум средств, чей жанр нельзя описать одним словом и чье содержание «направлено» на рядовых покупателей, которые в обычные игры просто не играют.



Pen Pen Triicelon как раз и является одной из таких вот странных игр, которых, кстати, на Dreamcast уже заявлено подозрительно много. Но в отличие от всевозможных трехмерных и навороченных Tamagotchi, симуляторов фей, а также виртуальных любовных похождений, в **Pen Pen**, скорее всего, можно будет играть и нам, простым русским людям. Разработкой же этого интересного произведения сегодня занимается новая внутренняя команда Sega, в которую вошло несколько бывших работников других отделений компании. В частности, основная концепция этой игры была разработана автором Panzer Dragoon 2, а за ее воплощением в жизнь следит продюсер популярной гонки Daytona USA CE. Кроме них, к Team Land Ho! также присоединилось и несколько членов команд разработчиков, ранее прославившихся работой над Sega Rally, Sonic и Nights. Одним словом, талантливых людей в ней более чем достаточно. Тем не менее, **Pen Pen Triicelon** для них является первым совместным проектом, так что пока не ясно, что от них можно ждать.







Жанровую принадлежность этой игры определить довольно трудно. С одной стороны, это вроде бы гонка в традициях Sonic R или Mario Kart с мультяшными персонажами и сказочными трассами, а с другой стороны это и спортивное состязание, в котором надо ездить, бегать и плавать. Главными героями этой игры выступают симпатичные инопланетяне с ледяной планеты, которые по своему виду напоминают довольно странных зубастых пингвинов. Название же этой игры как раз и описывает все происходящее в ней. Итак, **Pen Pen** — это и есть те милые японскому глазу представители иной цивилизации, а **Triicelon** — это такой особый вид триатлона, только на льду. Одним словом, дожили. Но это еще полбеды. Если верить разработчикам, то выходит, что основная концепция игры была навеяна наблюдением за жизнью пингвинов в токийском аквапарке. Хотите верьте, хотите нет, но эта команда разработчиков провела не один час за этим интересным занятием, чтобы потом передать все свои впечатления в финальном продукте. Так что если хотите, то можете смело назвать **Pen Pen Triicelon** первым симулятором жизни этих животных.







Но, тем не менее, это все-таки будет гонка, правда, очень необычная. В ней разработчики решили как можно дальше отойти от стандартов жанра и представить покупателям продукт, который отличался бы от всех своих конкурентов. В частности, в данной игре не будет никакого ограничения по времени, а трассы будут разделены на несколько сегментов, на которых вам придется применять совершенно различные навыки. Во-первых, вам придется обучиться бегать по пересеченной местности, во-вторых, — плавать, и, в-третьих, — кататься с ледяных гор. Каждый из десяти доступных пен-пенов станет отличаться не только своими характеристиками, но и характером. Каждый из них сумеет бегать, плавать и кататься по-своему. Эти различия будут видны и визуально. Все дело в том, что герои игры и анимированы по-своему. Одним словом, японские разработчики в своем лучшем стиле решили использовать предоставленную им мощь новой приставки не для того, чтобы поражать нас суперпрозрачностями, бешеным освещением и миллионами полигонов на экране, а для того, чтобы оживить мир игры и привнести в него как можно больше мелких деталей, которые сразу не бросаются в глаза. Тем же из вас, кто больше всего на свете любит в играх не саму игру, а ее графику, стоит дождаться американской премьеры Dreamcast :).



Но не стоит думать, что **Pen Pen Triicelon** не будет особо выделяться своим графическим исполнением. Совсем наоборот. Все дело в том, что статичные картинки этой игры просто не могут передать всю ту детализацию миров и персонажей, которую обещают привнести в игру ее разработчики. Также стоит отметить, что миры этого произведения обещают быть просто огромными, а время их загрузки в оперативную память — стремиться к нулю. И уже сейчас, когда игра закончена лишь на 20 %, некоторые детали просто завораживают: текстуры невероятно чисты, а общий дизайн все больше и больше походит на настоящий сон. С другой стороны, ничего такого уж сверхъестественного в графическом исполнении этой игры мы все-таки пока не заметили: все просто чисто, мило и красиво. Но для игры первого поколения, да еще и такой странной, этого вполне достаточно. Так что будем ждать токийской выставки игрушек, чтобы поближе познакомится с этим интересным проектом.

СИ

SONIC ADVENTURE

DC

Платформа: Dreamcast
Жанр: **3D-action**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sonic Team**
Дата выхода: 1999
Интернет: **www.sega.co.jp/sonicteam**



После майской официальной презентации новой игровой системы от Sega, получившей окончательное название Dreamcast, многие любители видеоигр уже, затаив дыхание, ожидают появления этого чуда. И есть чего ждать. Нет, не прекрасных технологий, использованных в этой консоли, не красивой документации с надписью 128 bit, которую можно будет показывать всем знакомым, чтобы вызвать у них жгучую зависть, а того, что составляет настоящий облик любой приставки, — игр. Да, игры для Dreamcast будут красивы, это с уверенностью можно заявить уже сейчас. Ну, и как же можно обойтись без народного героя, символа Sega — синего ежика Соника! Японцы все же люди неглупые и вполне могут догадаться, что очень большая часть заядлых игрунов обязательно потребует колючего зверька на сцену. И вот в конце июля создатель Соника Yuji Naka объявил о выходе нового приключения ежика, собственно так и называющегося — **Sonic Adventure**.

Разработка этой игры началась сразу после выхода Nights: Into Dreams, и выпустить ее сначала планировали на мертвый ныне Saturn. Но после ознакомления с возможностями Dreamcast планы Yuji Naka изменились. Итак, Sonic Team приняло решение сконцентрировать усилия на создании игры для новой, пока еще не вышедшей консоли, которую эта игра поможет раскрутить и увеличить объем продаж. И, наверное, **Sonic Adventure** может стать именно той игрушкой, из-за которой большая часть населения начнет раскошеливаться на видеоприставки, хотя Virtua Fighter 3 и Sega Rally 2 все же также не пустой звук...

Данная серия Соника будет иметь довольно много отличий от своих предшественников, но полный их список привести не получится, так как про **Sonic Adventure** пока что известно ничтожно мало, и основная информация должна появиться позже. Ясно, что игра приобретет сюжет, тогда как в предыдущих частях его по сути-то и не было: найти изумруды Хаоса (причем, это необязательно), зашибить главного врага доктора Роботника. И так из игры в игру. А игр про Соника на свете очень много. По моим подсчетам штук четырнадцать, не считая отдельных игр с приключениями его друзей, типа Chaotix с ехидной Knuckles, Tails` Adventure (чувствуете сходство в названиях?) с лисенком Tails и прочих. После такого количества игр нормальный сюжет может только порадовать. Причем занимает он не последнее место. Недаром же рабочим названием игры было Sonic RPG! Но спешу успокоить любителей оригинального Соника: ролевые элементы, возможно, и будут, но основной игровой процесс будет представлять собой непрерывный action, за что ранние Соники любили и любят по сей день. А это — главное.

P.S. В следующем номере мы надеемся посвятить данному проекту намного больше места в журнале, так как к этому моменту в Японии должна будет состояться его официальная премьера для ВСЕХ журналистов мира. Наш корреспондент также будет свидетелем этого знаменательного события.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

MONSTER BREED

DC

Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой...

Платформа: Dreamcast
Жанр: **Симулятор**
Издатель: NEC Interchannel
Разработчик: **NEC Interchannel**
Дата выхода: начало 1999
Интернет: **www.nec.com**

Игровым подразделениям корпорации NEC, NEC Interchannel и NEC-HE несказанно повезло. Им можно уже сегодня начать рекламировать игры собственного производства для новой приставки от Sega, пока другие компании либо только приступают к работе с этой платформой, либо просто не имеют права демонстрировать свои проекты на Dreamcast ранее определенного срока. Везение это нельзя недооценить, так как всем уже доподлинно известно, что на волне ажиотажа вокруг новой технологии можно без особого труда заработать кучу денег, практически ничего для этого не делая. Именно таким вот образом в свое время разбогатела Takara, выпустив в первые дни жизни PlayStation красивую, но безумно примитивную драку Battle Arena Toshinden, и точно таким же способом американский Acclaim почти что вылез из долгов, издав в первый год жизни Nintendo 64 свой недоделанный Turok.

NEC Interchannel, кажется, также пошел по стопам этих компаний и уже представил на суд зрителей сразу четыре проекта на Dreamcast. Скажем прямо, на три из них (Seventh Cross, Sengoku TURB и Mercurious Pretty) без слез не взглянешь — настолько они бездарно воплощены в жизнь. Созданные командой разработчиков оригинального Tamagotchi, они скорее походят на неумелые попытки начинающих программистов, нежели на полноценные игры, и поэтому на них мы свое внимание решили не тратить. Но про четвертую игру, а именно про **Monster Breed**, такого не скажешь. Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой, качеству которой позавидует любая



другая виденная нами игра. Да и ее концепция, пусть и начисто содранная с Tecmo'вского Monster Rancher для PlayStation, также заслуживает особого внимания.

Итак, как и следует из названия, в этой игре вам придется заняться разведением и выращиванием монстров. Целью же, как обычно, будет создание и воспитание такого монстра, который бы был сильнее и лучше других. Для проверки качеств вашего питомца вам придется периодически участвовать в различных турнирах. Одним словом, все те



из вас, кому понравился Monster Rancher, придут в восторг и от этой игры. Но NEC Interchannel все-таки стоит похвалить не только за умопомрачительную графику, но и за несколько добавлений в игровой процесс, которые отличат **Monster Breed** от подобных ему произведений. Во-первых, разработчики обещают предоставить игроку как можно больше элементарных частей, из которых будет затем создан монстр. Во-вторых, NEC Interchannel обещает также добавить в игру и элементы RPG. В частности, в определенный момент вам придется выполнить со своим чудовищем кое-какие задания, наподобие квестов в ролевых играх. Это может быть и поход в подземелье, и прогулка по окрестностям вашей «фермы». Кроме них в данной игре будут предусмотрены и некоторые задания, в которых участвует сам монстр, причем без вашей помощи. И естественно, в эту игру можно будет играть как на Dreamcast, так и на карточке памяти. Одним словом, Monster Breed обещает полностью удовлетворить потребности японских игроков, фанатеющих от Tamagotchi и Nintendo'вского Pokemon'а.





СИ

Борис **РОМАНОВ**

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

PC

Commandos: Behind the Enemy Lines является собой новый поворот развития жанра...

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Pyro Studios**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, Win'95
Интернет: **www.eidos.com**



«Оригинальности в стратегиях в реальном времени не бывает. И вообще это не то достоинство игры, о котором стоит говорить», — ошибочное мнение, рожденное в страстном, плохо скрываемом поклонении одному из бесконечных потомков Dune 2 и WarCraft, оказалось чрезвычайно распространенным в современном мире игровой индустрии. Кстати говоря, благородное слово «потомок» — прекрасная замена убогому «клон», слову, которое столь ненавистно поборникам упомянутого мнения. Однако на этот раз нам предстоит поговорить именно об оригинальности, ибо это — чуть ли не основное качество **Commandos: Behind the Enemy Lines**.

Когда впервые видишь игру, странно подумать, что это — real-time стратегия. Настолько необычен, неординарен оказывается игровой процесс. Фактически **Commandos: Behind the Enemy Lines** являет собой новый поворот развития жанра, поворот, которого так долго ждали. И уже сейчас мне становится противно при мысли о многочисленных клонах... то есть, потомках игры, которые, вне всяких сомнений, хлынут широким потоком спустя несколько месяцев, вновь заставляя думать о том, что оригинальность в играх как бы и не нужна... Но не будем о неприятном. При всем обилии игровых достоинств нам не придется рассуждать о новом качестве графики, новых технологиях и т.д. Графика вполне обычна. Но о ней несколько позже. Начнем же мы, пожалуй, с сюжета.

Действие происходит во времена Второй Мировой Войны, в глубоком тылу у немцев. А солдаты вермахта — это вам не абстрактные лунатики с третьего спутника Сатурна, это реальный, исторический противник. Отлично проработано поведение немцев, которые действуют очень реалистично и вполне правильно. Игроку же уготована более благородная участь — командование маленьким отрядом боевиков. Невероятные диверсионные операции, организации побегов, уничтожение отлично охраняемых баз — все это надлежит совершить с помощью шести человек. Сложно? Очень. Тем более что силы противника превышают силы крохотного отряда в десятки раз! А что вы скажете об отличном вооружении вражеских солдат? А как насчет сражения с несколькими танками?

Игровая концепция довольно проста: у каждого бойца в вашем отряде имеются свои способности, которыми следует пользоваться в правильной последовательности. Если в какой-то миссии вам дается шесть человек, значит, использовать придется всех шестерых, если два — то хватит и двоих. Секрет кроется в чрезвычайно логичной структуре уровней — передвижение вражеских солдат, расположение боевой техники и зданий, количество спецсредств, которые выдаются диверсионному отряду. На самом деле, на каждом из уровней существует невидимая дорожка, которую предположительно должен найти сам игрок. Эта дорожка — не только перемещение бойцов, но и конкретная последовательность действий. А их, надо сказать, очень много. Короче говоря, в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно не только стрелять.



Зеленый берет, снайпер, морской пехотинец, сапер, водитель, шпион — вот специальности ваших бойцов. При всем при этом, каждый из них — незаменим в своей области. Только зеленый берет может поднимать огромные бочки с горючей смесью и карабкаться по отвесным стенам и скалам. Только снайпер может пользоваться дальнобойной винтовкой. Только морской пехотинец может плавать под водой и грести на надувной лодке. Только сапер может расставлять капканы и минировать вражеские здания. Только водитель может воспользоваться разнообразнейшей вражеской техникой и управлять всевозможными средствами сухопутного передвижения. И только шпион может переодеться в форму немецкого генерала и отвлекать простодушных немецких солдат разговорами на чистейшем баварском наречии. Комбинируя действия своих подчиненных, можно почти всегда добиться нужного результата. При этом все должны остаться живы. Это — обязательное условие каждой миссии. Смерть хотя бы одного из бойцов не прощается. Да к тому же, если эта смерть произошла в самом начале — это верный признак того, что миссию вам пройти не удастся. Как, например, переплыть на другой берег, если морской пехотинец нарвался на немецкого часового? Только в исключительных случаях вражеские солдаты могут взять одного из ваших бойцов в плен. При этом действия их настолько грамотны, что невозможно ни убежать, ни отстреляться. А чаще всего немецкие солдаты, согласно уставу, немедля открывают огонь на поражение.

Вот, к примеру, задание к одному из уровней — уничтожить плотину. Вроде бы ничего сложного: заложил динамит, да взорвал. Да вот незадача — динамит находится на вражеской базе за колючей проволокой! Что ж, пошлем туда сапера, пусть перережет проволоку! Что? Через проволоку электрический ток пропущен? Что ж, тогда пошлем шпиона на базу врага — пусть отключит электричество! Нет-нет, шпион



Достоинства:
Великолепная игровая концепция и блестящая ее реализация. Фантастические миссии, задания и способы их выполнения.

Недостатки:
Баги, связанные с интерфейсом и анимацией. Очень часто приходится загружать сохраненную игру.

Резюме:
Отличная игра для тех, кто уже устал от стандарта жанра. Впрочем, и другим стоило бы поиграть.

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS











в гражданском, для начала ему следует в форму немецкого генерала облачиться. Какие проблемы? Пусть идет в лагерь противника и забирает эту форму — вон она висит! Опять не получится — шпион плавать не умеет, а надувной лодки нет. И вот морской пехотинец погружается в воду со своим аквалангом, выплывает в нужном месте, крадет надувную лодку, плывет назад, в лодку садится шпион, который затем переодевается в форму генерала, пробирается незамеченным на базу противника и отключает электричество, потом колючую проволоку перерезает сапер, достает динамит, минирует плотину... В общем, одной миссии достаточно для сюжета захватывающего фильма. Тем более что украсть лодку вовсе не просто. Очень не просто также и переодеться в форму генерала. И совсем не просто достать динамит. Ведь кругом не тренировочный полигон, а война. Десятки немецких солдат ревностно выполняют свой долг. Достаточно одного прокола, неправильного перемещения, чтобы все эти фрицы и гансы начали громко вопить, поднимая тревогу, по которой бы из бараков высыпали тучи солдат, а из гаражей выехали бы тяжелые танки. Да что там говорить, несколько автоматных очередей и — вечная слава герою! При этом радиус поражения противников в несколько раз превышает мощь оружия наших бойцов. Пистолеты, бьющие на восемь с половиной шагов, против автоматов и винтовок врага! Я уже не говорю о том, что шесть пусть и достаточно крутых бойцов против сотни солдат, парочки броневиков да нескольких танков — это самое обычное дело. В таких условиях приходится прибегать к хитростям. Стрелять в спину и из-за угла. Расставлять капканы. Резать ножами. Устраивать ловушки. Красть технику, если есть водитель. Отвлекать вражеских солдат, если есть шпион. Прятаться везде, где только возможно. Экономить ценные боеприпасы, типа гранат и патронов к снайперской винтовке. Не бежать напролом. Думать. И еще чаще, чем думать, сохранять игру.

Очень редко удается в миссии сделать что-нибудь свое, что-нибудь, что выходило бы за рамки сценария. Так, к примеру, в уже описанной миссии на другой берег можно перебраться по плотине, не пользуясь услугами морского пехотинца. Безболезненно это может сделать лишь шпион в генеральской форме, ибо вся плотина находится под надзором пулеметчика, который, надо сказать, стреляет очень далеко. Вы не поверите, но мне удалось, используя совместные усилия всех бойцов, перейти реку по плотине. Это было сверхсложно, но при этом я не потерял ни одного из своих солдат! В принципе, можно было бы пройти так всю миссию, забыв про лодку и генеральскую форму, но какой ценой! Таким образом, я опытным путем доказал, что в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно нарушить нормальный ход сценария, что лишний раз свидетельствует о реалистичности и самостоятельности компьютерного интеллекта.

Самым удивительным элементом игрового процесса **Commandos: Behind the Enemy Lines** следует считать модель зрения, созданную разработчиками. Перспективная модель зрения очень логична, невероятно реалистична и именно она на самом деле позволила реализовать режим реального времени в подобной игре. Ваш боец может сколько угодно бежать за спинами вражеских солдат. Он может запросто незамеченным лежать за камнем в двух шагах от часового. Однако стоит ему только вылезти из укрытия... Стоит только шпиону в генеральской форме на глазах других солдат вонзить в тело своего собеседника шприц с ядом... При этом обзор зрения противника визуально доступен игроку! Но, увы, только одного противника. То есть, нельзя сделать так, чтобы было видно, куда смотрят сразу два или больше часовых.

Немецкие солдаты в **Commandos: Behind the Enemy Lines** — вовсе не безмозглые чурбаны, которые просто марширруют по заданному пути и стреляют «в сторону врага». Если часовой увидит труп, то в лучшем случае он подбежит к нему и начнет осматриваться. В худшем — начнет звать на помощь или, что еще хуже, поднимет тревогу. Поэтому трупы надлежит прятать.

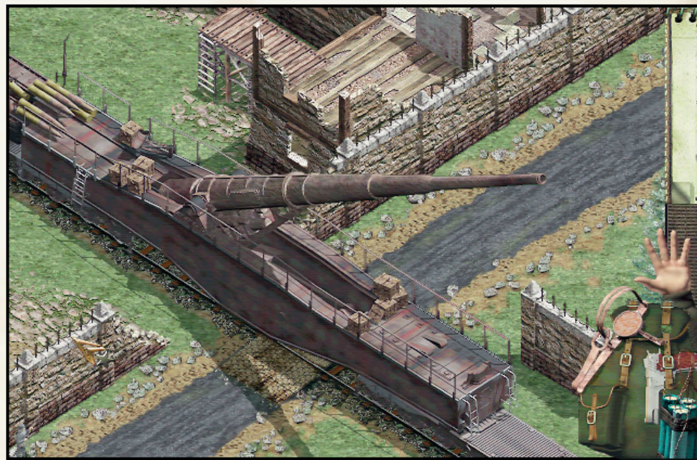
Несколько хуже проработана модель слуха. Непонятно, в каком месте вражеские солдаты услышат звук выстрела, а в каком — нет. Проверить это можно только опытным путем. А было бы неплохо, если бы и область слуха была бы визуально доступна игроку! Но чего нет, того нет. При этом враги прекрасно слышат звуки выстрелов, шум двигателя, звуки радио, с помощью которого их можно заманивать в ловушку, на каком-то вполне определенном расстоянии. А посему надлежит действовать бесшумно. «Пуля — дура, штык — молодец» — золотое правило **Commandos: Behind the Enemy Lines**. Удар ножом всегда предпочтительнее, нежели выстрел. Подполз сзади, вжик и — дело в шляпе. Конечно, ножом резать можно только одиночных солдат, с отрядами такие фокусы не проходят. С отрядами проходят другие фокусы. Нет ничего прекраснее, чем поставить ловушку на пути следования дозорных. А для верности рядом с капканом можно положить радио, звуки которого обязательно привлекут отряд. Другое дело, что возиться так придется довольно долго. Но и это можно пережить. Неплохо, конечно, с большими отрядами справляются гранаты, которые радостно швыряются через стену, но о тишине в данном случае говорить не приходится. Грохот страшный.

Куда сложнее расправляться с танками и броневиками. Если какой-нибудь грузовик или легковушку можно взорвать несколькими выстрелами, то тяжелую технику можно только чем-нибудь взорвать. Ни о каких ножах и шприцах с ядом тут и речи быть не может. Количество взрывчатых веществ серьезно ограничено, поэтому шевелить мозгами в данном случае приходится активнее, нежели чем в борьбе с солдатами.

Переходим к грустному. То бишь, к недостаткам. Их немного, но они на общем фоне сильно бросаются в глаза. Не очень хорошо проработан режим реального времени, который многим по этой причине кажется ненужным. Весь игровой процесс вертится вокруг схемы «убил-сохранил-погиб-загрузил». Это довольно скучно и не способствует сохранению атмосферы. При этом режим реального времени — это как раз то, что придает **Commandos:**

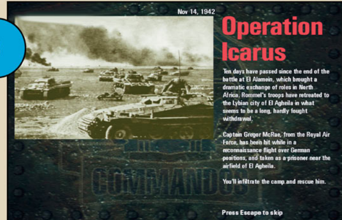
Commandos: Behind the Enemy Lines — это совершенно овый подход к жанру стратегий в режиме реального ремени. Подход творческий и грамотный.

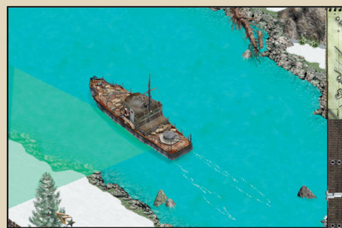
Behind the Enemy Lines напряженность момента, заставляет игрока переживать и быть аккуратным в своих решениях. Сами понимаете, постоянная загрузка разрушает половину положительных впечатлений от игры. При этом регулировка скорости игрового процесса напрочь отсутствует, положенная любой стратегии в режиме реального времени и которая могла бы спасти положение, нет. Заглюченный интерфейс — это вообще сказка. Играя в demo-версию, я был уверен в том, что разработчики исправят все ошибки, связанные с ним. Однако этого не произошло. Представьте себе, нажимаешь на символьное изображение ножа в нижнем правом углу экрана, и ничего не происходит. То есть совсем ничего. Нож даже не выделяется в зеленый контур, как это вообще-то положено. А когда на все действия выделено буквально несколько секунд, поневоле начинаешь тихо-громко ругаться. Хотя ничего не могу сказать, дизайн на самом высоком уровне. Все выглядит красиво, занимает минимум места на игровом экране, но проклятые баги просто выводят из себя. Анимационные чудеса тоже восхищают. Представляете, идет наш боец по снегу, а за ним остаются следы... Чудесная находка дизайнеров, не правда ли? А теперь представьте себе, что наш боец ползет по снегу. Знаете, что за ним остается? Правильно, абсолютно те же следы ботинок 45 размера. Из чего можно сделать вывод о нечеловеческом происхождении бойцов, у которых ноги растут даже на животе. Не очень эстетично выглядит горка трупов, которая остается после удачного сражения, но это не недостаток, а суровая правда жизни.













Выглядит **Commandos: Behind the Enemy Lines** красиво. Ничего фантастического, никакой трехмерности и тем паче поддержки 3D-акселераторов, но... красиво. За исключением поддержки нескольких высоких разрешений ничего особенно примечательного в игре нет. Хотя, в принципе, больше ей ничего и не нужно. Четкая графика, яркие цвета, красивые детализированные обьекты — действительно больше ничего не нужно. Хотя анимацию можно было бы сделать и более сложной. Взрывы, выстрелы — скромно, но со вкусом. Поражают диапазоны масштабирования. С высоты птичьего полета можно изучить весь уровень, а максимальное приближение дает возможность рассмотреть самую незначительную деталь. Гигантское разнообразие уровней также восхищает. Ливийские города, базы в пустынях, заснеженные леса, сотни разнообразнейших обьектов, выполненных с необыкновенной точностью — все это компенсирует откровенно средние графические технологии.



Commandos: Behind the Enemy Lines — это совершенно новый подход к жанру стратегий в режиме реального времени. Подход творческий и грамотный. Перед нами игра, которую нельзя сравнить ни с Dune 2, ни с WarCraft, ни с представителями новой моды action-стратегий. Немного похоже на SWAT 2, но там совсем другие игровые принципы. Гораздо больше похоже на Jagged Alliance, но **Commandos: Behind the Enemy Lines** идет в режиме реального времени. Конечно, игру нельзя назвать идеальной, есть что исправить, есть над чем подумать. Оригинальна — да. Ну, а кроме своей оригинальности **Commandos: Behind the Enemy Lines** еще и интересен. А этого-то уж точно достаточно. Кстати говоря, пока еще ничего не слышно о выпуске дополнительных миссий к игре, однако вряд ли стоит сомневаться, что Eidos add-on все-таки выпустит. В конце концов, дополнительные миссии в **Commandos: Behind the Enemy Lines** куда более важны, чем в любой другой real-time стратегии.

СИ

Альтернатива:
Отсутствует

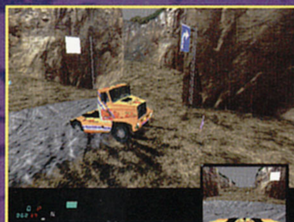
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07







1С® Фирма «1С»

Бука® BUKA ENTERTAINMENT

SoftLab-Nsk

















Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеопросмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория — без ограничений.



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

X-COM: INTERCEPTOR

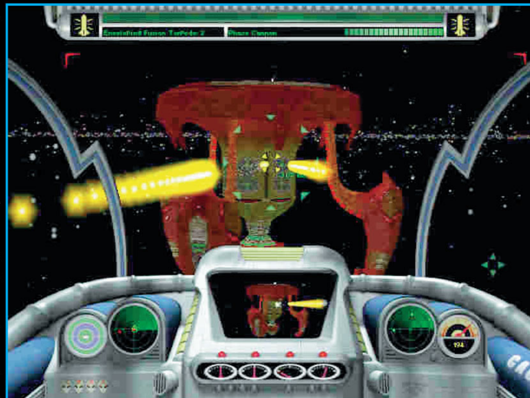
PC

Платформа: PC
Жанр: **стратегия + космический симулятор**
Издатель: MicroProse
Разработчик: **MicroProse**
Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, SVGA 2 Mb, 4x CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.microprose.com**

Внимательный читатель нашего журнала, безусловно, заметил, еще бегло просмотрев содержание, что мы нынче повторяемся. Про **X-Com: Interceptor** обзор был написан еще в июльском номере. Прежде чем вы начнете возмущаться, удивляться или делать что-либо еще, объясню, в чем дело. Мы тут малость посовещались и решили, что, вообще говоря, ничего страшного в описании одной и той же игры дважды, но с разных точек зрения, нет. В конце концов, хорошие игрушки тем и хороши, что про них хочется спорить. Посему не исключено, что в целях вящей объективности мы и впредь будем иногда позволять себе пару обзоров на одну и ту же тему, но от разных авторов с разными, иногда спорными, мнениями, а вы уж решайте, кто прав, кто нет и кому из нас верить. Теперь перейдем к делу.

Обычно, знаете ли, демо-версии делаются разными хитрыми фирмами с целью рекламы предстоящей или уже вышедшей игрушки. Задача их заключается в том, чтобы, дав поиграть в небольшую ее, игрушки, часть, настолько увлечь игрока, что тот бы не смог удержаться от похода в магазин и выкладывания там энного количества различных денежных знаков с целью приобретения полной версии. Посему в демках практически всегда появляется либо самая достойная часть игры, либо самое ее начало, которое завлекает (представьте себе «Цивилизацию» до Р.Х. — согласитесь, после такой демы деться было бы просто некуда). Все эти прописные истины я говорю потому, что демка **X-Com: Interceptor**, по-моему, имеет совершенно иные цели. Она направлена на то, чтобы в игру играли только «свои люди» — те, кто и так знает, что это такое. После просмотра демы практически ни малейшего желания играться в сам Interceptor не возникает: ну, красиво, ну интерфейс такой прикольный (хотя и неудобный), но понять стратегическую часть нельзя, а звездные столкновения, мягко говоря, просто ужасны. Что ж, похоже, MicroProse со своей задачей отпугивания случайных людей успешно справилась. А потому давайте теперь уже досконально рассмотрим появившуюся игру и оказавшуюся, как ни странно, вовсе не такой плохой, как дема.

Выскажу крамольную мысль: лично мне **X-Com: Interceptor** понравился. Если говорить точнее, я всего провел за ним примерно четыре дня, из которых первые часа два он мне кардинально не нравился, потом начал увлекать, потом понравился, основательно, потом, когда нашлась возможность на спекуляции оружием спокойно зарабатывать немеренно денег и не ждать конца месяца, он мне начал надоедать, но снова понравился, когда пришла логичная за спекуляцию оружием расплата, ну и ближе к самому концу он мне снова разонравился. Но в целом ощущение достаточно хорошее. Из-за такой вот повременной адаптации к майкропрозовскому творению, думается, лучше уж этот обзор построить на сюжетном развитии самой игры, благо сейчас уже сама игра не новость, и потому можно поговорить «за жизнь». Однако прежде хочу сообщить еще один почти криминальный факт: я практически не играл в первые три X-Com'a. Когда вышел первый, я был яростным фанатом квестов и принципиально не играл ни во что другое, а потом, поскольку все сходились на мнении, что первый — лучший, я не играл и в два других. Посему ниже вы сможете ознакомиться с мнением об **Interceptor'e** человека, воспринимающего его не как очередную серию, а как совершенно новую игру.



Итак, открываем коробку, вынимаем диск, запускаем игру. Начнем с самого начала: с заставки. Заставка весьма коротка и невразумительна, однако она настраивает на тот лад, в котором выполнена вся игра: на лад эдакого стеба а-ля 50-е годы. Черно-белая тарелка, за которой гонится черно-белая ракета, дым из хвоста которой идет вверх (вспомните замечательный фильм про амазонок на Луне), что потом, правда, приобретает цвет, но стебная суть от этого не меняется. Аналогично, в духе 50-х, выполнен и интерфейс игры, и даже интерьеры управляемых вами «интерсептеров». Юмор, правда, особенно в переговорах пилотов, понять может не всякий — для осознания надо сперва хотя бы познакомиться с американскими «ситкомами» 50-х (что-то вроде американского Бенни Хилла). Что же до железных кнопок и рычажков на интерфейсах стратегической части игры, то тут, как раз, авторам удалось сделать то, что нужно: как ни крути, а такие вот а-ля «Кадиллак» приборные панели уж во всяком случае смотрятся лучше и свежее, чем потуги многочисленных программистов сделать что-то этакое, якобы из будущего. Хотя старые фанаты X-Com с этим не согласны: на самом деле, первые две части игры были почти серьезными, и потому нынешние пристебывания как-то идут с былой мрачностью вразрез.



Заставка открутилась, попадаем в главное меню. В оном нас сейчас волнуют две опции: Single play и Simulation. Начнем со второй... Хотя лучше этого не делать. Симулятор выполнен просто отвратительно. Не думаю, что у **Interceptor'a** будет большое будущее и в области мультиплеера, разве что в него станут играть только потому, что уже разорились... Хотя, возможно, попытаться друг друга убить в режиме head-to-head на практически неуправляемом космическом аппарате и интересно. Во-первых, и не думайте летать с помощью кнопок на клавиатуре. Кроме джойстика, можно попробовать использовать мышь. Но все равно, поскольку в симуляторе у вас почему-то нет возможности самостоятельно выбрать себе корабль и его вооружение из всего доступного в игре арсенала, то летать вам предстоит на примитивном Lightning II с минимальным набором оружия — стандартным лазером и стандартными ракетами. Убить вам, скорее всего, не удастся никого и останется просто летать по округе и ждать, пока за вас все сделают напарники. Симулятор точно повторяет бои в самом начале основной игры, из-за которых она первое время и не нравится. В игре через некоторое время бои становятся интереснее. В симуляторе — нет. Потому давайте в него не соваться.

Сунемся в основную игру. Сюжет повествует про то, что человечество выбралось в космос, расселилось, организовало эдакий форпост в дальней его, космоса, части. Тут разные коммерческие конторы организовывают свои аутпосты. Естественно, чужие нехорошие бяки, это дело увидев, ломанулись всем им мешать. И, разумеется, на защиту добрых наших Землян встает X-Com, чьими делами на этом самом форпосте управляете вы.

В начале игры у вас есть одна база и малое количество денег. Лично я на это количество денег сразу же построил вторую базу, но могут быть и иные варианты. Вы можете, например, усовершенствовать имеющуюся, докупить на нее истребителей заводского типа, добавить модемов (штука такая, технологии качает, называется в игре downlink) или что еще. Вокруг есть звезды, ближайшие к вашей базе, в большинстве своем, обжиты этими самыми аутпостами фирм. Строительство новой базы занимает примерно месяц. Первым делом мы, естественно, лезем в технологии и смотрим, что там можно сделать.

Технологии малость удручают на протяжении всей игры. Видите ли, по мнению разработчиков, на сей раз всяким разным наукам учатся на Земле, а вам в далеком космосе их надо закачивать. А так как файлы имеют немеренный объем, то закачка занимает весьма немало времени — месяц примерно. Тут я еще, хоть и с очень большим трудом, могу понять, почему так долго качается, например, схема построения нового типа истре-

Достоинства:
Удачное совмещение жанров.

Недостатки:
Понять это на первых порах невозможно; нелогичность стратегической части из-за сюжета.

Резюме:
Игра для тех, кто будет способен вытерпеть ее в течение первых двух часов.

7.5

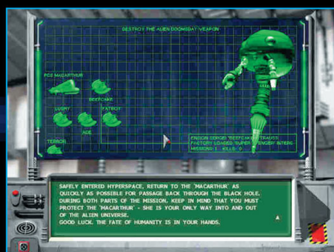
1.5	VIDEO
0.8	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.7	ADDITIONS

X-Com: Interceptor надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора.

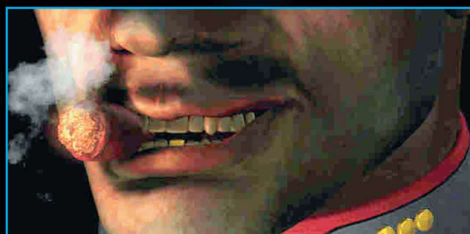
Дмитрий РЕЗНИКОВ



бителя (хотя мне непонятно, почему бы вместо месячной закачки не прислать чертежи на почтовом судне — как никак, новенькие интерсепторы с Земли прилетают в транспортах за три-четыре дня). Но бывают казусы. Например, в ходе развития сюжета игры вам предстоит закачать пять чужих посланий. Вернее, они будут перехвачены, о чем вам сообщат и скажут, что «надо немедленно начать исследование». Ну, хорошо, ежели вы там на Земле умные такие до безобразия, так и исследуйте это дело! Я-то тут причем. Потом закачаю, если что интересное наисследуете. Ан нет. Вам придется месяц это послание качать, причем в результате вы получите текст строк в девять длиной и ВСЕ. Это какая же должна быть скорость у модема, чтобы он качал девять строк текста месяц?! Подобных примеров довольно много. Потому, помоему, уж не шли бы авторы на поводу у псевдореализма, а называли бы это просто исследованием. Было бы как-то логичнее.



Это не единственная проблема с науками. Главная вторая проблема впереди, мы к ней подойдем позже, а сейчас хочется упомянуть одну мелкую проблемку. В начале игры вам доступны как явно очень нужные технологии (типа «Крутая пушка»), так и загадочные, непонятно для чего занесенные в список (типа «Искусственный элириум»). Ясно, что крутая пушка нужна, но, может, этот элириум страшно важен? Документация ответа не дает — хотя, опять же, в связи с этой концепцией «закачки» технологий можно было бы запросто сделать в секции research эдакую библиотеку размером с Интернет, которая бы включала все подряд — и крутые пушки, и дизайн новейшей микроволновой печи, и чтоб вы сами уж думали, что вам из этого надо. И чтоб все точно закачать не могли. Совсем было бы здорово, если бы эти микроволновые печи можно было бы изготавливать и устанавливать на корабли вместо некоторых спецустройств — толку никакого, зато круто-то как! Но нет. И подобные недоработки встречаются в игре не только здесь.



Итак, мы с вами назначили исследование и как-то распорядились деньгами, и начинаем, собственно, ждать событий, для чего ускоряем по максимуму время. Ждем мы, разумеется, закачки технологий или поступления денег, которые произойдут в конце месяца. Вместо этого через день в поле зрения радаров попадает какой-то инопланетный гад. И нам предлагают запустить миссию. Ну, мы типа щас правильные до боли, типа деньги хотим отработать, чтоб эти аутпосты нам за дело их платили, так что сразу вылетаем — и выбора, откуда, у нас пока, слава Богу, нет. Тем более что в начале игры чужие страшно наглые, нападают на аутпосты почем зря. Ну, мы вылетели (естественно, всеми доступными кораблями), долетели, и начался бой. Ай-ай-ай. Здесь ломается большинство видевших игру, которые догадались не влипаться сразу в «симулятор».





Собственно, для вас бой выглядит как какие-то события вне поля зрения, в ходе которых вы лихорадочно крутите джойстик, пытаясь хотя бы поймать врага в прицел. Пару раз, возможно, вам даже удастся попасть в него из лазера, что повредит ему на 3% энергетический щит, но так как он регенерируется, то толку от этого будет чуть. Наведение же ракеты работает ну очень долго, прежде чем ее можно запустить, надо секунд десять держать врага в прицеле, что невозможно в бою. Единственное, что вы можете сделать — это подбить врага в самом начале боя, когда вы летите прямо на него, и он еще достаточно далек, чтобы не успеть улететь из зоны прицеливания. В общем, весь бой ведется вашими напарниками, которые каким-то загадочным способом всех врагов убивают. И все это не очень радует.

Вообще, я не фанат звездных симуляторов. По-моему, чтобы сделать таковой симулятор интересным, надо превращать его в аркаду. Правда, мне вообще претит идея звездных сражений на лазерных пушках, накрепко приваренных к носу корабля, как исключительной остроты сивокобыльный бред. Во всяком случае, с необходимыми для симулятора понятиями «реализм», «натуральность» и иже с ними все это имеет минимальное количество общего. Посему любой «космический симулятор» — по сути своей просто трехмерная аркада с полной свободой передвижения. И не самая сильная, потому что в космосе, знаете ли, нет возможности спрятаться в карьере или какой излучине пейзажа, потом оттуда внезапно выскочить и нанести сокрушительный удар по явно превосходящим силам противника. И «стратегия» тут одна — залететь в хвост и долбать оттуда. Такая, во всяком случае, была в Wing Commander'е и Privateer'е. WC, как признанный лидер жанра «космической симуляции», добился признания потому, что он является не просто той самой трехмерной аркадой с полной свободой перемещения, но вовлекает в себя еще ряд иных исключительно аркадных особенностей: например, миссии в нем состоят из нескольких столкновений, сохраниться во время этих миссий нельзя, все они исключительно подготовлены заранее и не являются динамическими. **X-Com: Interceptor** наглядно демонстрирует, что динамические миссии в космическом симуляторе практически невозможны. Практически — потому, что если они совмещены с неплохой стратегией и совмещены действительно хорошо (о чем позже), то они терпимы. Но если этого нет, как на первых порах в Interceptor, то это ужас. Зато вот последняя в нем миссия сделана в лучших традициях WC, и она действительно очень хороша (во всяком случае, придется по душе фанатам классики).

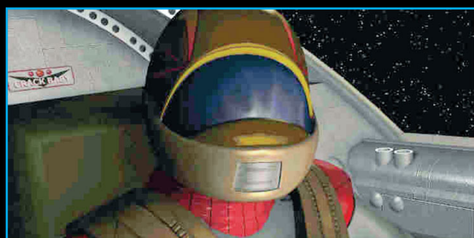
Ладно, отлетавшись и отстрелявшись (вернее, отпопытавшись отстреляться) вдоволь, мы, наконец, заканчиваем закачку Крутой Пушки, заканчивается месяц и приходят деньги и, наконец, достраивается вторая база, благодаря чему можно одновременно качать две науки. Дальнейшая пара месяцев проходит в аналогичных activities с вашей стороны, за тем исключением, что вы теперь будете располагать не только двумя базами, но и двумя эскадрильями, а также прибавится аутпостов вокруг второй базы. Кстати, вы теперь будете знать, что одни аутпосты платят много, а другие — мало. Но защищать надо всех. Правда, вообще-то если вы кого одного не защитите из малоплатящих, ничего страшного не произойдет. И к тому же, если не перехватывать вражьи флоты, а давать им нападать, чтобы аутпост призвал на помощь, то дают больше очков и денег. Но это все мелочи. Главное — то, что с этого момента вам начнет становиться интересно. Кстати, потом в игре появится интересный поворот: если вы будете все время гонять чужих с аутпостов и станете крайне крутым защитником, то системы вокруг ваших баз резко подскочат в цене. И если вам понадобятся деньги, вполне можно «сдать» пару-тройку бедных аутпостов — будьте уверены, их тут же заселят богатые конторы и будут платить много. Это к тому, что игра все же стоящая и моделирующая массу хитрых вещей.

Интересность будет заключаться в том, что, во-первых, несколько посерьезнеет стратегическая часть, во-вторых, появится хоть какой-то выбор и разнообразие в плане качаемых наук и, наконец, благодаря этому самому качанию начнет становиться интереснее и содержательнее боевая часть игры. Стратегия улучшится с той точки зрения, что теперь вы будете руководить двумя базами и уже начнете подумывать о строительстве третьей, четвертой и далее везде до восьмой. Руководство базами — это строительство разных на них блоков, оборонительного и утилитарного характера, а также обеспечение запаса всяких разных военных штук, которые можно ставить на корабли; также надо постоянно пополнять запас ракет. Чем больше баз, тем этот процесс становится сложнее и запутаннее. Строительство баз надо осуществлять с умом, так как выбрать правильное положение — большое дело. Хотя, как вы потом узнаете, все без разницы. Баз вы всего можете построить восемь, причем делать это можно только на определенном, небольшом расстоянии от базы уже существующей. Многие усматривают в этом ограничении намеренное охлаждение вашего пыла, чтоб вы раньше времени всех врагов не перебили. На самом деле вас просто жалеют — и восемью базами руководить морочно. Кстати, другое ограничение, на мой взгляд, действительно изрядно надумано и не украшает игру — вылетать вы можете не больше, чем впятером. В основном в игре больше вам и не потребуется, но вот в последней миссии... Враги же летают и ввосьмером, и вдесятером.

После каждого боя вы собираете то, что можно собрать из останков вражьих тарелок. Обычно это всякое разное оружие, трупы инопланетян и разные приспособления типа движков и щитов. Всех их можно исследовать, после чего вам становится доступно их, этих штук, изготовление для установки на свои интерсепторы. Это все весьма смешно, так как получается, что сам X-Com ничего путного придумать не может, может только тибрить вражьи технологии. Хотя по утверждению «Уфопедии» (которая, кстати, пополняется по мере загрузки технологий), «чужое» оружие исследуется, и на его принципах строится совершенно иное, «земное». Однако на деле, если вы на поле боя подобрали какого «тихоню-пульсера», то вы спокойно сможете его использовать наравне с теми, что для вас сделают на заводе. Но лишь после того, как вы закачаете нужную науку. Кстати, в этом плане был мной замечен один глючок — крутые щиты, 'accumulator shields', которые мне удалось как-то поиметь с крутого врага типа «тень», были исследованы, но после этого почему-то ни делать их, ни установить я не мог. Похоже, это просто баг.

По мере появления нормального оружия бои тоже становятся нормальными. Кстати, одна очень полезная штука, «tractor beam», доступна вам с самого начала, только надо закачать. Полезна она только в начале игры, ибо потом ее враги будут умело использовать вам во вред. Однако до тех пор, пока вы не установите у себя нормальной, хорошей системы наведения, этот самый трактор вам нужен как воздух: он задерживает врага в поле зрения, вы легко можете прицелиться и пальнуть ракетой. Потом у вас начнут появляться нормальные лазеры, нормаль-

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**





ные движки, еще более нормальные ракеты и системы наведения — все снятое с врагов. И летать станет вполне интересно, вы уже будете активно участвовать в бое и иногда даже сшибать больше, чем ваши напарники. Кстати, подобранное оружие, помимо того, что его исследуешь, можно также выгодно загнать (особенно в этом плане мне нравились в начале игре стандартные вражьи бластеры).

По мере роста количества оружия станет важно правильно его подбирать для каждой миссии. Лично у меня всегда был полон склад этих самых «тихонь-пульсеров», дабы можно было ими заменить все лучевые пушки пяти кораблей, а также ракет и ракетниц для уничтожения баз. Дело в том, что из-за того, что у вас почему-то нет возможности отдать специфический приказ ни во время полета, ни перед ним, то приходится добиваться результата иными способами. Конечно, вы можете стандартно запросить статус, попросить всех или кого-то одного атаковать вашу цель и сделать ряд подобных сообщений (все было и в WC). Однако помимо этого нужны и кое-какие еще команды, например, «уничтожать врагов только в крайнем случае, во всех остальных пользоваться тихоней-пульсером» или «ни в коем случае не пользоваться ракетами, ибо потом будем лететь сшибать базу».

«Тихоня-пульсер» есть очень важное оружие в игре. С его помощью можно «дисейблить» вражьи тарелки, то есть убивать их движки и щиты, не трогая корпуса, после чего, во-первых, можно награбить кучу полезного добра, а во-вторых, появляется возможность вражий корабль исследовать. Только таким способом можно получить новые два типа кораблей. Ну, и, соответственно, чтобы напарники не разнесли все в щепки прежде времени, надо их лишать нормального оружия и оборудовать только этими самыми пульсерами — иначе ничего захватить не удастся. И стараться подловить какой маленький флот (одна-две тарелки). У врагов, кстати, боевых кораблей четыре типа, а также четыре типа их пилотов, каждый из которых отличается своими особенностями. Особенно достает корабль типа «тень» — страшная штука. Когда мне такую удалось «задисейблить», я прыгал по квартире. Он постоянно скрывается из видимости и с радаров, залетает в тыл, материализуется и... Ужас просто. Но вот убить его, как потом выяснилось, можно без особого труда, надо только иметь правильную лазерную пушку — самонаводящуюся (да, есть здесь и такое чудо техники). Жаль только, что от его исследования не было никакого почти толку.

Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала.

В игре существует три основных типа боевых действий — защита своих инсталляций (включая корабли — ужасный геморрой, скажу я вам), нападение на вражеские, столкновение в космосе и нападение на вражий конвой. В последнем случае вы получаете Штуку, которую принимаетесь исследовать, тем самым неуклонно двигаясь к финалу игры. Собственно, сюжетно игра движется благодаря двум вещам: периодически перехватываемыми вражьими посланиями, где говорится про страшные дела, и отвоевыванию у конвоев неизвестных Штук. И того, и другого — пять. Конец у игры смешной очень, но о нем позже.





В один прекрасный момент вам доведется исследовать такое вражье оружие, как «пси-бластер». Для чего он нужен, я толком не понял. Но для него характерна одна важная особенность: изготовление его стоит примерно $320,000, а загнать его можно за $660,000. Как вы думаете, что я делал в течение следующего после такого вот изобретения месяца? Правильно, пси-бластерами торговал со страшной силой, делал сто лимонов. Доскональное исследование показывает, что практически все оружие делается по меньшей цене, чем его можно продать, но разница в два раза и такая огромная цена — одна. Тут мне все это начало приедаться. Правда, нельзя не отметить, что это очень реалистично — живо напоминает новейшую российскую историю, согласитесь. И, надо сказать, то, что произошло потом, тоже эту самую историю живо напомнило. Выяснилось, что продавал я оружие какому-то спекулянту, который загонял его местному преступному боссу. И тот, вооружившись, наконец, по полной программе, устроил у меня под боком две пиратские базы. Как утверждает игра, он также вовсю продавал оружие врагам, чужим, тем самым «усиляя их мощь X-Com'овскими технологиями». Последняя фраза меня дико веселила, ибо, как мы знаем, все эти «X-Com'овские технологии» — на самом деле прости ворованные инопланетные. Ну, да ладно. Главное — что пираты оказались вооружены до зубов, притом далеко не теми сотнями пси-бластеров, которые я за то время им сторговал. И знаете, что они сделали в первую очередь? Перехватили транспорты, которые везли на мои базы очередную сотню этих пси-бластеров. И я остался с пятью лимонами и необходимостью с пиратами бороться. Было весело. Правда, потом я по-прежнему торговал, но уже в более ограниченных количествах — просто делал нужное количество денег. Кстати, активная спекуляция вредит и еще по одной причине: для изготовления заказанных вещей нужны мощности, для доставки — транспорты, всего этого в округе имеется ограниченное количество. И потому, если вы загрузили всех заказами на эти пси-бластеры, то очень нужное вам пополнение истощившегося запаса cloaking торпед придет не раньше, чем через месяц.

В шапке я указал, что минусом игры является связанная с сюжетом нелогичность. Дело тут вот в чем: сколько бы вы ни сносили вражьих аутпостов и баз, все равно враг будет жив и все равно состоится точно такая же финальная битва. Например, вы можете легко обойти ограничение на количество баз, просто снося старые и строя новые, и таким образом эдакой ромашкой «зачистить» всю карту — но все равно потом враги вместе с базами окажутся у вас в тылу, даже если вы будете старательно сшибать все обнаруженные флоты. Дело в том, что по сюжету главная вражья база находится в другом измерении, в черной дыре. И они могут из этих черных дыр вылезать. Сюжетно-то это интересно, может, но вот стратегию делает практически бессмысленной. На фиг развиваться, если врага все равно победить нельзя?

Финал игры таков: враг строит чудовищных размеров Штуковину, которую собирается подогнать к Земле и ее (Землю) снести вообще раз и навсегда. Штуковина таких чудовищных размеров, что обычным оружием ее не сшибить. И знаете, как с этим делом решает бороться X-Com? Ведет психологическую борьбу, так, что гражданское население чужих встает на защиту землян, сажает в тюрягу злых военачальников и наступает мир, дружба, жвачка? Закрывает выход из «другого пространства»? Эвакуирует Землю? Ха! X-Com решает поступить еще круче чужих — те хотят снести планету, а X-Com им за это сносит... солнце! Их солнце, вокруг которого вертится чужой хомеворлд. Вместе со всей звездной системой. Типа, нефига тут базары гнилые разводить! Мы щас по типу, чисто братков позвали, да. Есть для этого специальная бомба, которую, к сожалению, нельзя использовать на какое другое солнце, а жаль. Финальная миссия, в лучших традициях WC, состоит из двух частей, в ней надо одновременно защищать и большой корабль, протащивший вас сквозь черную дыру, и вашего напарника, у которого эта самая солнечная бомба, и попутно отстреливать толпы врагов и сносить им базу. Ужас! Миссия раз в пятнадцать сложнее любой из тех, что встречались до того.

Во время всей игры периодически на экране появляются некие галактические новости, где, я так сильно подозреваю, пересказываются события, которые нас ждут в скоро будущем настоящем X-Com 4. Ибо вроде как в конце этой игры мы всех врагов в прямом смысле слова звезданули (взорвали их собственной звездой). Что-то там рассказывается про восстания на Марсе. Потом рассказ про восстания заканчивается, и под конец игры начинается совершенно гнусный (в хорошем смысле слова) стеб на Microsoft и ее Windows 95. Типа, выход очередной ОС Portals 67 отложен... Решено переименовать ее в Portals 68, но не потому, что мы не успеваем, говорит пресс-секретарь, прекрасно мы успеваем, просто наши исследования говорят, что цифра «7» не нравится людям из-за острого угла в правом верхнем углу... Читать весело, скажу прямо.

Вообще, **X-Com: Interceptor** надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора: эта игрушка точно делалась не на серьезной ноте. Хотели люди оттянуться, и оттянулись. И сделали, на мой взгляд, далеко не самую плохую игру этого года. И потому всякие разговоры про графику, играбельность и иже с ними я тут вести не хочу. Хорошая графика, нормальная играбельность. Можно было бы из неплохой идеи сделать конфетку, не получилось, пусть. Но Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала. И пусть игра не то чтобы лучшая на свете, но все же, как бы это попонятнее сказать, она *честная*. Я верю, что ее делали с удовольствием. Яркий пример: у управляемых вами интерсепторов по бокам есть... зеркала заднего вида! И в них действительно все отражается, что происходит сзади — звезды, взрывы, корабли. Пользоваться боковым обзором вы едва ли когда-нибудь станете. И уж тем более бесполезны эти зеркала, которые видно только оттуда. Но их сделали, и я уверен, на это был потрачен не один день. И потому советую и вам: посвятите этой честной игре больше, чем пять минут своего времени. Возможно, вы, как и я, через пару часов игры поймете, что в ней есть что-то доброе и вечное. В отличие от большинства современных игр — пусть и неплохо смастеренных, но в которых нет души.

СИ

Альтернатива:
Pax Imperia вместе с Wing Commander

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**



LEIFHEIT

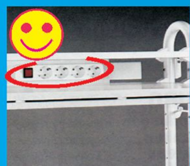
Made in Germany

5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм



Дизайн и верстка ASTRON a.c. `98

SERVICE Line



* -без электрического удлинителя

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150х80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd

Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.



А также в ассортименте:

-удобные столы для дома





-необходимые приспособления для компьютерной техники



-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)





-столы для размещения периферийной и оргтехники

HEART OF DARKNESS

PS - PC

Платформа: PlayStation, PC
Жанр: **2D-платформер**
Издатель: Infogrames (Ocean)
Разработчик: **Amazing Studio**
Требования к компьютеру: P-100, 8 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95/98.
Интернет: **www.infogrames.com**

1 — Герой очень спортивен и может карабкаться по стенам как настоящий скалолаз
2 — Чтобы уберечься от парящих неподалеку орлов, необходимо вовремя нырнуть под воду.
3 — Солнечное затмение послужило началом увлекательной истории.

Разглядывая умопомрачительные скриншоты в пресс-релизе, просматривая рекламу и знакомясь с содержанием посвященной проекту странички в www, мы довольно-таки часто задумываемся о том, когда же та или иная вожделенная игра наконец-то появится. Строим предположения, пытаемся разузнать что-то у разработчиков и издателей, получаем, наконец, примерную официальную дату и, как правило... добавляем к ней еще пару-тройку месяцев. А в некоторых особых случаях — побольше. А потом, трезво глядя в довольно-таки туманное будущее игровой индустрии, пытаемся предсказать, насколько разрабатываемый сейчас проект сможет быть интересным через год, два, три. Ну, а теперь, после выхода **Heart of Darkness**, нам придется так же просчитывать судьбу игр и в пятилетней перспективе. Это, конечно, шутка. Ведь, несмотря на весь наш «профессионализм», понять, какими станут игры через пять лет, практически невозможно. Реально лишь нарисовать какие-то контуры будущего, сложив их из деталей сегодняшних задумок и проектов крупных и мелких компаний, но вот обрисовать вкратце достоинства Wing Commander XVII нам вряд ли удастся. Зато благодаря той же самой **Heart of Darkness** мы сможем вспомнить, чем жила игровая индустрия в середине девяностых.

Идея небольшой компании Amazing Studio, выросшая в самый длительный по времени разработки игровой проект была необыкновенно проста и уже весьма преуспела за последние годы в виде фактических клонов не вышедшей **Heart of Darkness**. Мысль была чрезвычайно проста — необходимо создать платформер, в котором за основу бралась бы не скорость реакции игрока, не количество патронов в его суперогнелучемете, а общий большой и интересный сюжет, на который по капельке, по картинке нанизывались бы уровни и противники, вокруг которого строился бы весь дизайн игры. За прошедшее с момента анонса **Heart of Darkness** время мы уже несколько раз смогли убедиться в правильности этой концепции, восхищаясь грамотнейшим построением и элегантностью Oddworld: Abe's Odyssee. Я не думаю, что стоит здесь описывать историю разработки игры, а вернее, — достаточно неудачно сложившуюся судьбу верного хита, умудрившегося опоздать не на месяц и не на год, а буквально на целую эпоху. Поразительнее всего то, что и сегодня **Heart of Darkness** не только умудряется поражать воображение игрока, но и не оставляет никаких отрицательных эмоций. Золото не ржавеет, и **Heart of Darkness** прекрасно это доказывает. Равно как и то, что это же самое золото со временем просто-напросто тускнеет.

В сюжете **Heart of Darkness** есть все - и злобный школьный учитель, превращающийся в детских кошмарах во властителя Тьмы, и добродушный четвероногий любимчик главного героя, украденный злодеем во время солнечного затмения, и жуткие монстры-тени прямиком из самого страшного сна, и фантастический космический корабль. И, конечно, главный герой, бесстрашный мальчик по имени Энди, погружающийся в мир всего самого-самого страшного в надежде спасти любимого пса. Надо сказать, фантазии парня позавидует любой Стивен Кинг, ведь разнообразие страхов маленького мальчика весьма впечатляет. Amazing Studio в этом плане проделала колоссальную работу, попытавшись каким-то образом рассортировать практически все возможные предметы ужасов, присущих не только детям, но и взрослым тоже. Боязнь высоты, теней странной формы, темноты, всяческого рода пресмыкающихся и крупных животных, костей и скелетов, слизняков и гигантских птиц — все эти замечательные страхи в высшей степени удачно вплетены в игру. При этом авторы совершенно сознательно совершили буквально переворот в жанре, поначалу дав в руки главному герою мощное оружие, вроде бы для тренировки и «как бы навсегда», а потом по-злодейски отняв у него весь туристический инвентарь. И большую часть игры Энди пройдет, не применяя никакого оружия, что вынудит его действовать исключительно хитростью и ловкостью. И умом, хотя никаких паззлов в классическом понимании в игре, конечно же, нет.


1


2


3

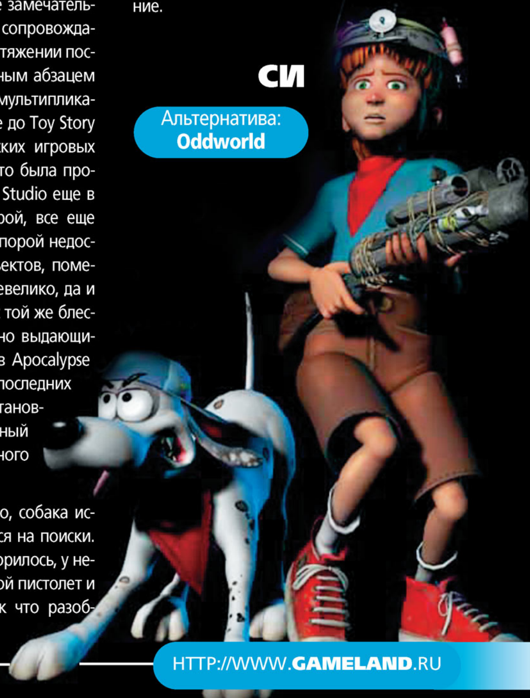
Сразу же после запуска **Heart of Darkness** начинает удивлять. Помните те замечательные анимационные кадры, что сопровождали любую статью об игре на протяжении последних лет вместе с обязательным абзацем о прорыве в компьютерной мультипликации. Конечно, все это было еще до Toy Story и некоторых других графических игровых шедевров, однако та работа, что была проделана сотрудниками Amazing Studio еще в самом начале работы над игрой, все еще впечатляет. Конечно, роликам порой недостает быстроты, количество объектов, помещенных в кадр, как правило, невелико, да и сама анимация по сравнению с той же блестящей Toy Story или совершенно выдающимися сценами motion capture в Apocalypse явно не дотягивает до уровня последних шедевров. Однако умелая постановка камеры, хорошо продуманный монтаж и красочность трехмерного действа вас весьма порадуют.

Но солнечное затмение прошло, собака исчезла, и наш герой отправляется на поиски. На первом уровне, как уже говорилось, у него в распоряжении будет лучевой пистолет и отличный защитный шлем, так что разобраться даже с целыми полчищами монстров он вполне в состоянии. Первые сцены проходятся безо всякого участия серого вещества, на одних расстрелах. Однако тем **Heart of Darkness** и уникальна, что во всей игре вы не сможете найти ни одного абсолютно бесполезного экрана, на котором для вас не нашлось бы занятия кроме отстрела врагов (на первом уровне это жуткие тени, мастерски вылепленные из пикселей и от этого становящиеся еще более зловещими). Кто бы мог подумать, что спокойно висящий на скале скелет динозавра представляет опасность? Что букашка, ползущая по стене, может указать безопасный путь для того, чтобы пролезть на следующий этаж? Что кобры, оказывается, необычайно любят светлячков и, сожрав одного из них, так увлекаются пережевыванием добычи, что не смотрят по сторонам? Что в болотах водятся совершенно жуткие создания, готовые в любой момент разорвать вас на кусочки? Возможно, это покажется вам чрезвычайно простым, но поверьте, **Heart of Darkness** — совсем не та игра, которую можно считать примитивной. И берет она не постоянно увеличивающимся количеством платформ и не обилием монстров, а именно своим разнообразием. Чудовищным обьемом и бесконечно сменяющимися декорациями, совершенно различными загадками и сюрпризами с особым, уникальным чувством юмора.

Конечно, по сегодняшним временам технологии игры безнадежно устарели. Платформер, идущий в разрешении 320*200 сегодня может вызвать только сочувствие, и даже блестяще нарисованные задние планы и чрезвычайно качественная анимация персонажей дела не спасают. Однако **Heart of Darkness** все же умудряется почти полностью выполнять работу по обеспечению яркости игрового мира. Многие экраны запомнятся вам надолго, а забавные ролики произведут впечатление, не меньшее, чем от просмотра классического диснеевского мультика. Выйди игра два года назад, это был бы суперхит. Сейчас на то рассчитывать не приходится, однако если вы действительно хотите замечательно провести время за компьютером, получить удовольствие от простого и незатейливого развлекательного продукта, **Heart of Darkness** — именно та игра, на которую стоит обратить внимание.

СИ

Альтернатива: **Oddworld**



Достоинства:
Прекрасные разнообразные уровни, сбалансированный игровой процесс. Невысокая сложность и гигантские миры создают возможность не для прохождения, а для путешествия по игровой вселенной.

Недостатки:
Чрезмерно устаревшее графическое оформление.

Резюме:
Мы ждали революцию. И мы ее получили, только слишком поздно. Однако же разработчики не обманули ни в чем, кроме даты выхода.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

F1 WORLD GRAND PRIX

N64

От Шумахера

Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок...

Платформа: N64
Жанр: **Симулятор F1**
Издатель: Nintendo
Разработчик:
Paradigm Entertainment
Кол-во игроков: 1-2
Интернет:
www.nintendo.com





Достоинства: Симпатичная графика и высокий уровень реалистичности

Недостатки: Проблемы со скоростью смены кадров, отдельные недостатки в реализации игровых режимов

Резюме: Лучший, хотя и практически единственный гоночный симулятор для N64.

7.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



я отставал лишь на одну секунду. Я шел следом за ним, буквально наступая на колеса. У нас в F1 это называют «идти парочкой». Вдруг в шлеме заговорил голос моего «навигатора»: «Хакиннен в трех секундах позади тебя, но расстояние быстро сокращается». Боже мой, пол жизни бы отдал, только бы больше не видеть этот зловещий серебристый McLaren. Вот он, мой любимый поворот! Ну, держись проклятый немец. Здесь-то я тебя и сделаю! Я сделаю это так, что при виде синего цвета у тебя будет приступ эпилепсии!

Вот это эпизод из новой игры. Весело, правда? Да, Формула 1 — это, пожалуй, самое захватывающее зрелище в мире гонок. Хотя многие критики говорят, что она слишком предсказуема, но не верьте им, теперь у вас есть игра от Paradigm Entertainment, а в ней может произойти все что угодно. Теперь не надо ждать целую неделю до следующих гонок, теперь можно каждый день устраивать чемпионат.

Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок, но самый больший восторг испытают истинные ценители F1. В игре реальность доведена до абсолюта. Все что только можно было взять из реальной жизни, реализовано. Но по порядку.

Итак, залезаем в болид. Видов на него/из него пять. Начиная видом из кабины и заканчивая видеокамерами, установленными не машине. Ваш монстр может запросто развить скорость 350 км/ч, а до 100 км/ч он разгоняется меньше чем за две секунды. Обьем двигателя у него 12000 «кубиков», а мощность 850 «лошадок». Все это реальные данные (с небольшим расхождением в зависимости от машины). Ваше «сам-не-знаю-чего» имеет абсолютно правдоподобный вид: форма, расцветка, реклама — все выполнено правильно. Конфигурация машины подобрана вами. Выбор может осуществляться среди 11 команд и 22 пилотов. Среди пилотов могут быть как новички 1997 года, так и настоящие звезды, такие как Жак Вильнев из Williams/Renault, Михаэль Шумахер из Ferrari... Каждая команда обладает своими уникальными особенностями. Например, Williams — самая быстрая машина, у Ferrari — самые быстрые пит-стопы. Выберите что вам по душе, и вперед.

Трасс всего 17. Все они смоделированы по оригиналам. На основе этого можно делать выводы о мастерстве пилотов и о технических возможностях команд. Можно воочию увидеть поворот, в который не вписался легендарный Айртон Сенна. Трассы выполнены при помощи технологии фотореалистичного рендеринга, а это значит, что все, вплоть до камешка на дороге, похоже на реальную трассу. Даже пейзаж за трассой не ускользнул от цепкого взора разработчиков. Вообще, многие хорошие гонки страдали от малого количества трасс. Ну, как такое может быть, что за определенное количество времени можно создать большое количество качественных трасс? Но с **F1WGP** дело совсем другое. Дизайнерам не пришлось ломать голову, потому что трассы уже были. Оставалось лишь их точно передать, поэтому качество от количества не пострадало.

Теперь о режимах игры. Их всего пять. Будем идти по порядку.

World Grand Prix — название говорит само за себя. На дворе сезон 1997 года, а, следовательно, вы участник прошлого Grand Prix. Вам нужно выбрать роль одного из пилотов и завершить турнир на 17 трассах. Но не думайте, что это простое задание. Все трассы достаточно сложны. И перед каждой вам следует потренироваться, проехать несколько кругов, чтобы изучить ее, и только потом идти на квалификационный заезд.

Exhibition предоставляет вам возможность самостоятельного выбора трассы, пилота и количества кругов (от 1 до 35). Здесь практически все вы решаете сами. Вы определяете тактику пит-стопов, уровень топлива, тип резины, коробки передач, уровень антикрыла, тип тормозов и так далее.

Two-Player. Это старый добрый split-screen. Найдите себе достойного соперника, но не слишком задиристого, а то придется ему уступать в обмен на то, что он не будет вас трогать, и вперед, к победе. Позже ваше состязание можно будет просмотреть в записи в режиме одного экрана.

Challenge Mode. Это, пожалуй, самое интересное в игре. Этот режим еще можно назвать Scenario. Здесь вам предлагают переписать историю реального Grand Prix 1997. Берутся наиболее острые и спорные моменты прошлого турнира, и вас ставят на место одной из сторон, давая определенное задание. Например, вы — Шумахер. До конца гонки остается всего лишь один круг на трассе Nuerburg Ring. Впереди маячит Култхард. Ваше задание — догнать и обогнать. Выполнимо? Попробуйте и узнаете.

Time Trial. По-другому это можно было бы назвать Head-to-Head. Здесь вы будете соревноваться с одной единственной машиной на выбранной вами трассе.

Достоинств в игре довольно много, к ним можно отнести и физический реализм. Насколько он совпадает с реальным, сказать я, к сожалению, не могу, так как никогда не управлял настоящей машиной F1 (а если начистоту, то я вообще не умею водить машину). Но, судя по отзывам, реализм действительно высок. Жаль только, что никто из звезд не принимал участие в создании игры, было бы как-то поспокойнее. Хотя достаточно и этого. Хорошо, хоть не трясет во время столкновения, и два килограмма веса по окончании остаются при тебе. Хотя придраться можно. Многие авторитетные источники утверждают, что во время старта пилоты испытывают такие страшные перегрузки, что на некоторое время слепнут (буквально доли секунды). Этой слепоты в игре нет, хотя оно, может быть, и к лучшему.



Графика поражает своими деталями. Все проработано до самых мелочей, даже из кабины можно увидеть, как нагреваются докрасна тормозные диски. На руле и на панели мигают разные лампочки. В машинах можно разглядеть пилота, некоторые даже утверждают, что можно угадать уникальные фигуры реальных участников Формулы. Во время гонки погода может меняться в реальном времени (согласно прогнозу синоптиков). К неповторимым особенностям игры можно отнести качество выполнения дождя. Такого на N64 еще не было. Сначала небо затягивает облаками, потом начинается настоящий ливень. В это время сильно рекомендую вам заехать на пит-стоп и поменять резину. Ну, и заодно заправиться. По дороге бьют капли, разлетаясь в мелкие брызги, на небе облака остаются и (готов поклясться) меняются. С частотой смены кадров существуют небольшие проблемы. При появлении большого количества противников она падает, но сказать, что в это время игра сильно тормозит, пожалуй, нельзя.

Со звуком все в порядке. Он нормален, как и в большинстве игр. Снаружи слышен приглушенный рев мотора, реально слышны визг тормозов и скрежет днища об асфальт (клиренс ведь чуть больше трех сантиметров). Внутри же рев мотора более отчетливый, ясно клацает коробка передач. Все это время вам по радио передают разного рода информацию: о противниках, о расстановке сил на трассе, техническую информацию, информацию с пит-стопов. Может быть такое сообщение: «Gerhard Berger three seconds behind you» (Герхард Бергер позади тебя в трех секундах).

Атмосфера игры создана весьма динамичной. Вам не дадут расслабиться ни на секунду. Как это происходит и почему, я объяснить не могу, это так же сложно, как объяснить, почему люди любят смотреть футбол. Видимо, реализм в игре достиг такого высокого уровня, что передается и сама атмосфера чемпионата.

F1WGP — это хорошая игра. Выполнена очень качественно, с высокой степенью реализма во всем. Но принципиально нового в ней почти ничего нет, хотя винить за это следует не команду разработчиков, а создателей самой Формулы. Графика смотрится очень хорошо, но бывает и лучше. Игровой процесс просто завораживает, заставляя влиться в игру целиком и полностью. Словом, очень даже неплохо. **СИ**

Альтернатива:
Gran Turismo









ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Нам очень важно знать ваше мнение о нашем журнале. Заполнив анкету, вы поможете нам сделать журнал еще лучше и интереснее.

Среди читателей, заполнивших анкеты, будут разыграны **100 призов**.

Главный приз — компьютер Pentium II.

АНКЕТА

Ваш возраст

- ☐ До 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-15
- ☐ 16-17
- ☐ 18-20
- ☐ 21-23
- ☐ 23-25
- ☐ 25-30
- ☐ 30-40
- ☐ Старше 40

Пол

- ☐ Муж.
- ☐ Жен.

Ваше образование

- ☐ Получаю среднее
- ☐ Среднее
- ☐ Получаю высшее
- ☐ Высшее

Какие игровые платформы вы имеете

- ☐ PC
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Другое ____________________

Если Вы имеете PC, какой у него процессор

- ☐ Pentium II
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium
- ☐ 486
- ☐ Другое ____________________

Есть ли у Вас 3D-акселератор

- ☐ Нет
- ☐ Да
- ☐ Если да, то какой ____________________

Как давно Вы играете в компьютерные игры

- ☐ До 1 года
- ☐ От 1 до 2 лет
- ☐ От 2 до 3 лет
- ☐ Больше 3 лет

Ваши любимые жанры

- ☐ Стратегии в реальном времени
- ☐ Пошаговые стратегии
- ☐ Авиационные симуляторы
- ☐ Космические симуляторы
- ☐ Квесты
- ☐ 3D-экшны
- ☐ Спортивные игры
- ☐ Ролевые игры
- ☐ Драки
- ☐ Бродилки/аркады

Ваша любимая игра

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Сколько лицензионных игр вы купили

- ☐ 0
- ☐ 1-2
- ☐ 2-5
- ☐ больше 5

Какие российские лицензионные игры Вы купили

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

- ☐ Никакие

Располагаете ли Вы доступом в Internet

- ☐ Да
- ☐ Нет

Какие другие игровые издания Вы читаете

- ☐ Великий Дракон
- ☐ Видеоигры
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine

Как часто Вы читаете «Страну Игр»

- ☐ Каждый месяц
- ☐ Примерно через один номер
- ☐ Реже

Сколько человек читает ваш экземпляр журнала

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ Больше 3

Как вы оцениваете качество статей

- ☐ Отличное
- ☐ Хорошее
- ☐ Плохое
- ☐ Очень плохое

Ваши любимые авторы в «Стране Игр»

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

- ☐ нет таких ____________________

Отметьте, какие из рубрик Вам наиболее интересны

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железные новости
- ☐ Покупки с Эдуардом Раушенбахом
- ☐ Лаборатория папы Карло
- ☐ Хит
- ☐ Специальный репортаж
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Галерея
- ☐ Письма

Какую рубрику Вы считаете лишней

____

Какую рубрику Вы хотели бы увидеть

____

Нравится ли Вам оформление «Страны Игр»

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Не очень
- ☐ Раньше было лучше

Оформление какой рубрики Вам нравится

____

Оформление какой рубрики Вам НЕ нравится

____

Вы предпочитаете покупать «Страну Игр»

- ☐ С CD-ROM
- ☐ Без CD-ROM

Нравится ли Вам наш CD-ROM

- ☐ Нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Совсем не нравится

Становится ли журнал в последнее время лучше

- ☐ Да
- ☐ Нет

Достаточно ли много «Страна Игр» пишет о русских играх

- ☐ Достаточно
- ☐ Мало, нужно больше
- ☐ Очень мало, нужно больше
- ☐ Много, нужно меньше

Фамилия ____________________ **Имя** ____________________

Адрес (с индексом): ____________________

Компания «ИНФОРСЕР» проводит викторину среди читателей. Условия — на обороте.

Mechanics

компания

ИНФОРСЕР

компьютеры и оргтехника

викторина викторина викторина викторина



1-й приз 3Dfx voodoo II ускоритель

2-й приз Комплект джойстиков

3-й приз Компьютерные колонки

IS Mechanics MASTERGAME

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЛЕКСЫ

Уважаемые читатели !

Предлагаем Вам принять участие в викторине с призами. Викторина посвящена миру компьютеров и виртуальной реальности.

Три победителя будут определены путем случайного выбора из числа правильно ответивших на вопросы. Результаты викторины будут опубликованы в 12 номере журнала. Заполните бланк и отправьте его в редакцию. Не забудьте указать свои координаты.

1. Какая фирма является производителем компьютеров IS Mechanics ____________________
2. Лаборатория фирмы Инфорсер, разрабатывающая мультимедиа устройства ____________________
3. Программно-аппаратный комплекс по моделированию имиджа человека ____________________
4. WWW-адрес корпоративного web-узла компании Инфорсер ____________________
5. 3Dfx ускорители представленные в одном из салонов компании Инфорсер ____________________

____

6. Фирма производитель и марка джойстиков с " обратной связью " ____________________

____

7. Какими компьютерными колонками комплектуются ПК IS Mechanics ____________________

____

Узнать правильные ответы и получить призы Вы сможете в компьютерных салонах: Москва, Инфорсер, 1-й Саратовский пр-д д.4 п.4 тел./факс (095) 173-46-93, 177-47-98; Казань, Экзотех М, (8432) 43-94-63; Мурманск, Пять Океанов, (8152) 477-477; Иркутск, Эмеральд+, (3952) 51-06-20; Ангарск, Эмеральд М, (3951) 55-40-74, Ульяновск, Симбирск М+, (8422) 31-97-00; Омск. Инфорсер-Трейд (3812) 25-62-84; Минск, Инфорсер-Запад (017) 232-63-81.

Commandos: Behind the Enemy Lines

Во время игрового процесса введите **1982GONZO**. Теперь попробуйте следующие настройки.

SHIFT + V
SHIFT + X — телепортация
CTRL + I — невидимость
CTRL + SHIFT + N — закончить миссию

Миссия 2: **4JJXB**
Миссия 3: **ZDD1T**
Миссия 4: **RFF1J**
Миссия 5: **K4TCG**
Миссия 6: **MIR4M**
Миссия 7: **7QVJV**
Миссия 8: **K99XC**
Миссия 9: **AAAX1**
Миссия 10: **JSGPW**
Миссия 11: **CMODD**
Миссия 12: **JGHD3**
Миссия 13: **PUUWW**
Миссия 14: **WT348**
Миссия 15: **139P0**
Миссия 16: **L9IPV**
Миссия 17: **5LIMV**
Миссия 18: **YJOJG**
Миссия 19: **YFCWJ**
Миссия 20: **GDKWT**

House of the Dead

В основном меню держите клавишу <**CTRL**> и набирайте:

SKIDMARX — активизировать режим кодов

CREATURE — активизировать тест **Creature**

Tribal Rage

Нажмите <**SHIFT**> + <**CTRL**> +

R — открывает карту
V — победа
Z — дает 1000 кредиток

Mortal Kombat 4

111-111 — случайное оружие

555-555 — много случайного оружия

222-222 — начать игру со случайным оружием

100-100 — отключить броски

010-010 — отключить максимальные повреждения

110-110 — отключить броски и максимальные повреждения

444-444 — начать игру без оружия

666-666 — выключить музыку

050-050 — проигравший взрывается

123-123 — победа после первого удара

060-060 — отсутствует дождь в **Wind World**

020-020 — в **Wind World** красный дождь

002-002 — игроки не бросают оружие

001-001 — бесконечный бег

321-321 — режим больших голов

Выбор арены

011-011 — **Goro's Lair**
022-022 — **The Well**
033-033 — **Elder Gods**
044-044 — **The Tomb**
055-055 — **Wind World**
066-066 — **Reptile's Lair**
101-101 — **Shaolin Temple**
202-202 — **Living Forest**
303-303 — **The Prison**
313-313 — **Ice Pit**

SiN (demo)

Вызовите консоль и введите коды (нажмите **~** как в **Quake** или **Unreal**):

/health 999 — **Health 999**
/wuss — все оружие
/superfuzz — режим бога
/nocollision — прохождение сквозь стены
/wallflower — монстры в вас не стреляют

Icarus

Чтобы убить врага с одного удара, введите «**Baby**» до того как напасть на него.

Чтобы заморозить ваши **HP/MP**, введите «**Waac**» перед атакой.

Чтобы получить деньги, введите «**Jjun**».

Wrecking Crew

Зайдите в «**menu**», «**option**», «**cheat**», а теперь вводите:

GIMMEALL = открывает все уровни и машины

RESETALL = устанавливает все параметры, как было по умолчанию

RESETLAP = удаляет все записи (время и т.п.)

KEYFOUND = находит все **PADLOCK** клавиши

RESETFMV = делает все фильмы недоступными

CINEMAON = делает все фильмы доступными

RESETKEY = удаляет все настройки клавиш

KARTSON = игра на картах

KARTSOFF = игра без карт

Deathtrap Dungeon

Вводите коды во время игры:

ELVIS — неуязвимость

TOOLS — все оружие

TAXI — перейти на следующий уровень

MMMMUNGO — увеличить силу

BILLY — увеличить скорость

CAFFEINE — увеличить здоровье

Cyberstorm 2

Коды на базе HERC

I'll Buy That For A Credit — получить 1 кредит

Will work for credits — получить 1000 кредитов

Mo money — получить 10000 кредитов

Too much wheat — получить 100000 кредитов

You may have already won — получить миллион кредитов

CUC — получить бесконечное количество денег

As Good as it Gets — отремонтировать все юниты

You da man — технологии + кредиты + здания

Home is where the heart is — все здания

He Who Dies With The Most Toys — все технологии

It was nice while it lasted — вернуться к старым технологиям

Коды во время битвы

Tarsus — вылечить пилотов

It's just a flesh wound — починить юниты

Feel my wrath — вернуть юниты

Go Go Power Ranger — сбросить состояние юнитов

Fly Away — заполучить большое количество очков для хода

Vengeance is mine — заполучить большое количество action points для хода

Did I break your concentration — уничтожить выбранный юнит

That must hurt — уничтожить несколько выбранных юнитов

There can be only one — неуязвимость

Death to all who oppose us — уничтожить всех противников

Freaky Friday — взять под командование армию противника (поменяться с ним местами)

Let there be light v2 — уменьшить действие **fog of war**

Let there be light — изменить действие **fog of war**

Powerboat Racing

Введите пароли:

FAN — **Catamarans (Minnow)**

DIP — **Catamarans (Pike)**

URN — **Catamarans (Barracuda)**

EPS — режим **Championship**

PBR — **Slalom**

PDL — спрятанная секретная трасса

Введите коды вместо имени игрока:

SML — режим с маленькой лодкой

BIG — режим с большой лодкой

POW — получить мощный мотор

BAA — компьютер будет играть за вас

BIF — убрать столкновения

WIN — всегда побеждать в гонках

СИ

Wargames

Пароли уровней

Миссии NORAD

Миссия 2: Czech Republic
○✕○
○✕✕
○✕○

Миссия 3: Russian Urals
✕✕○
✕✕✕
✕○○

Миссия 4: Cairo, Egypt
○□✕
○○△
○✕□

Миссия 5: Cambodia
△✕○
○✕✕
□△○

Миссия 6: Swiss Alps
△○○
□○✕
✕○✕

Миссия 7: Libya
□✕✕
✕○□
○✕□

Миссия 8: Channel Islands
○○✕
□□△
□□○

Миссия 9: Grenadines
□□○
△○△
✕△△

Миссия 10: Louisiana Bayou
✕△○
□○○
○✕□

Миссия 11: China Near Beijing
○□△
✕□△
△△□

Миссия 12: Saudi Arabia
△□○
✕△○
○✕□

Миссия 13: Arctic Circle
□□△
□△□
△✕△

Миссия 14: New York
✕✕○
△✕△
□✕□

Миссия 15: Omaha Desert
○□○
✕□✕
△○✕

Миссии за WOPR

Миссия 2: Florida Keys
○✕○
○✕○
✕✕○

Миссия 3: Irian Jaya
□△✕
△✕○
□✕△

Миссия 4: New England
✕△○
✕✕○
○○△

Миссия 5: Russia
○○□
□○✕
△✕✕

Миссия 6: Brussels
✕○✕
△△□
○✕△

Миссия 7: South Africa
△△✕
✕□□
✕✕○

Миссия 8: Hong Kong
□✕○
△✕✕
□○△

Миссия 9: Mexico
□○△
△✕○
✕✕○

Миссия 10: Bering Strait
✕○□
△○✕
□△✕

Миссия 11: Kremlin
□○✕
△✕△
□○○

Миссия 12: Polynesia
✕○△
✕○□
✕○□

Миссия 13: Congo
✕○□
□✕✕
○✕○

Миссия 14: Washington DC
○△○
○△□
✕△□

Миссия 15: Tokyo
△□△
○✕□
○○□

Colin McRae Rally

Введите любой из следующих паролей для нужного результата:

BACKSEAT — за рулем **Nicky Grist**.

PEASOUPER — туман.

BUTTONBASH — для ускорения нажимать попеременно ✕ и ○.

DIRECTORCUT — редактор повторов

KITCAR — специальная машина

TROLLEY — полный привод

FORKLIFT — особое вождение

HELIUMNICK — смешной **Nicky Grist on**.

MOREOOMPH — режим **Turbo**

BLANCMANGE — машина из желатина

Turbo Prop Racing (Rapid Racer)

Открыть все дневные трассы

Введите в качестве имени: **_DAY**

Открыть все зеркальные трассы

Введите в качестве имени: **RRIM**

Открыть все ночные трассы

Введите в качестве имени: **_NIT**

Постоянные победы

Введите в качестве имени: **WINR**

Режим уток

Введите в качестве имени: **_QAK**

Включить генератор фракталов

Введите в качестве имени: **FRAC**

Дополнительные лодки

Введите в качестве имени: **_BOA**

Суперлодка

Введите в качестве имени: **HURR**

Режим Porsche

(на карточке памяти должен быть файл с прохождением **Porsche Challenge**)

Введите в качестве имени: **BXTR**

Любая дневная трасса

Введите в качестве имени: **D_<номер трассы>**

Любая зеркальная трасса

Введите в качестве имени: **M_<номер трассы>**

Любая ночная трасса

Введите в качестве имени: **N_<номер трассы>**

Радиоактивная суперлодка

Победите во всех трех чемпионатах, чтобы получить себе такую лодку.

Бесконечное ускорение

Введите в качестве имени: **RUSH**

Просмотр всех заставок

Введите в качестве имени: **_STR**

Blasto

Дополнительные костюмы

На главном меню быстро нажмите:

⇧, ⇧, ⇩, ✕, △, ○.

Jersey Devil

Бесконечные дополнительные жизни

В самом начале игры возьмите дополнительную жизнь на верхушке фонтана. Теперь нажмите на паузу и проверьте свой статус. Отожмите паузу, и вы сможете взять еще одну жизнь на вершине фонтана. Этот трюк можно проделывать до бесконечности.

СИ

CARDINAL SYN™

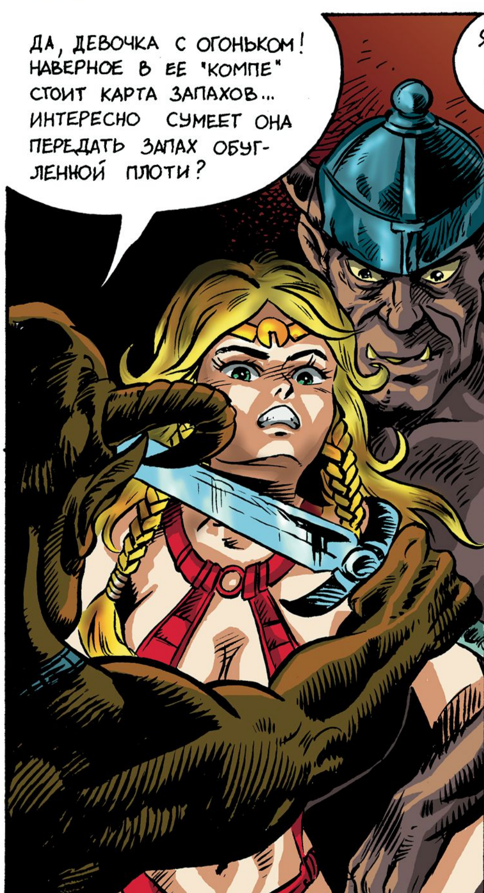


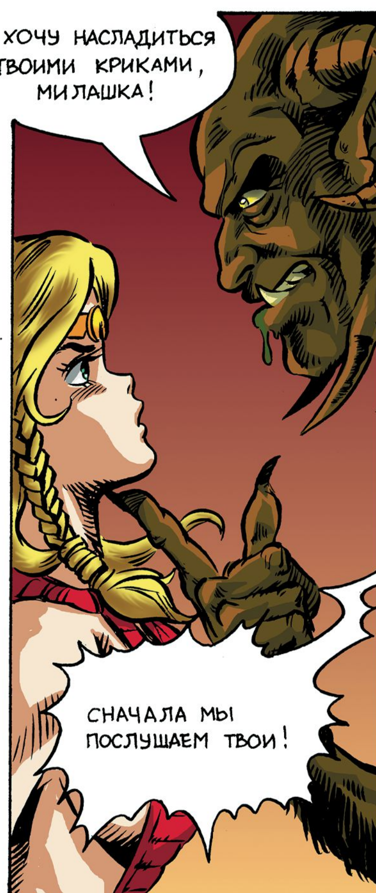


PAL

Лариса
и онлайновый амур

И ТЫ ОСМЕЛИЛАСЬ НАПАСТЬ НА НАШ КЛАН С ЭТОЙ ЗУБОЧИСТКОЙ?..
НА МОЙ ВЗГЛЯД, ТЫ НЕ СТОЛЬ ХРАБРА, СКОЛЬ НАХАЛЬНА... ЧТО ЖЕ МНЕ С ТОБОЙ СДЕЛАТЬ?
БРОСИТЬ ЕЕ В КОЛОДЕЦ С ЛАВОЙ И ДЕЛО С КОНЦОМ.
ТОЛЬКО ПОПРОБУЙТЕ, ВОНЮЧИЕ КОЗЛЫ!

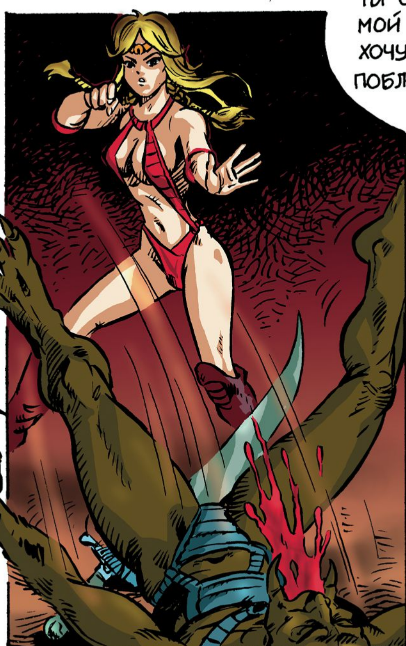


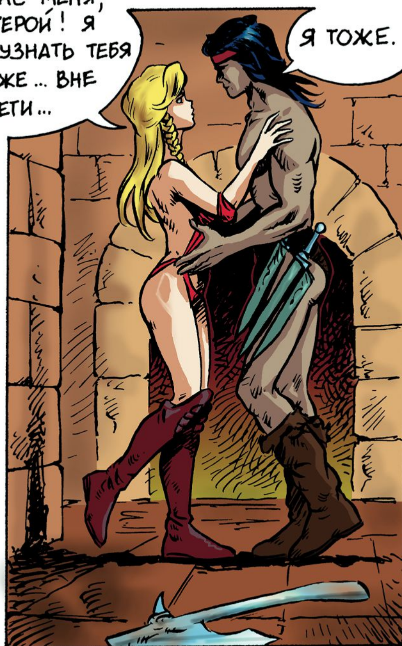




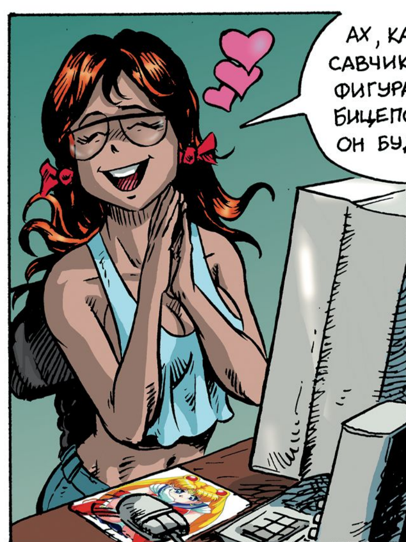
Сценарий и рисунки: **А. Межевич**. Цвет: **О. Филоненко**


ХРУП
УБЕЙТЕ ЕГО!! УБЕЙТЕ!!!
ХИЯЯ!




ТЫ СПАС МЕНЯ, МОЙ ГЕРОЙ! Я ХОЧУ УЗНАТЬ ТЕБЯ ПОБЛИЖЕ... ВНЕ СЕТИ...
Я ТОЖЕ.


ДАВАЙ ВСТРЕТИМСЯ ЗАВТРА В ПАРКЕ У ФОНТАНА!
Я ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИДУ, МОЙ ВАРВАР!


АХ, КАКОЙ КРАСАВЧИК! КАКАЯ ФИГУРА, КАКИЕ БИЦЕПСЫ, КАКОЙ... ОН БУДЕТ МОИМ!


НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ...
КУДА ЖЕ ТЫ?! ЭТО ЖЕ Я, ТВОЙ ГЕРОЙ! ПОЛЮБИ МЕНЯ – Я ХОРОШИЙ!

Всё, что нужно для полёта!



Мы ждём Вас!